PEŁNA GRA RPG PO POLSKU

4X CD

GORASUL

SUPER CENA! TYLKO 9.99 w tym 7% vat

GRY KOMPUTEROWE

NUMER 05/2003 INDEX 324329 ISSN 1230-9044 CENA 9.99 ZŁ





PONADTO W NUMERZE

DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN

RAYMAN 3

INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB

THE ELDER SCROLLS III: TRIBUNAL

RMF FM RADIO MUZYKA FAKTY

Ten film jest zakręcony w moją stronę.

– Marek Koterski, twórca „Dnia świra"

Nicolas Cage & Nicolas Cage

Meryl Streep Chris Cooper

reżyseria Spike Jonze



Złote Globy:
Meryl Streep i Chris Cooper
za najlepsze role drugoplanowe



Oscar:
Chris Cooper – najlepszy aktor drugoplanowy

Nominacje do Oscara:
- Nicolas Cage
- Meryl Streep
- najlepszy scenariusz adaptowany

w kinach od 25 kwietnia

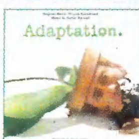


„Dzień świra" po amerykańsku

Adaptacja

VISION FILM DISTRIBUTION COMPANY oraz COLUMBIA PICTURES we współpracy z INTERMEDIA FILMS przedstawiają produkcję MAGNET / CLINICA ESTETICO film p.t. ADAPTACJA występują NICOLAS CAGE MERYL STREEP CHRIS COOPER kostiumy CASEY STORM muzyka CARTER BURWELL montaż ERIC ZUMBRUNNER, A.C.E. scenografia KK BARRETT zdjęcia LANCE ACORD kierownictwo produkcji CHARLIE KAUFMAN PETER SARAF na podstawie powieści SUSAN ORLEAN scenariusz CHARLIE KAUFMAN i DONALD KAUFMAN producenci EDWARD SAXON VINCENT LANDAY JONATHAN DEMME reżyseria SPIKE JONZE

tv4



Muzyka z filmu dostępna na CD
Pomaton EMI

Intermedia



FILMWEB MAXIM CITY POLITYKA fluid PANI dzień dobry AKTIVIST WiK tele świat Gala Vision

www.adaptacja.vision.pl


10

Metal Gear Solid 2: Substance


12

Indiana Jones And The Emperor's Tomb


14

Rayman 3


16

Devastation


18

Battlefield: The Road to Rome


20

Delta Force: Black Hawk Down


22

The Elder Scrolls III: Tribunal


24

Tom Clancy's Rainbow Six: Raven Shield


26

Heroes of Might and Magic IV: Winds of War


28

Scooby-Doo: Miasto Duchów


30

Planeta Skarbów

Od Redakcji

W poprzednim numerze obiecaliśmy niespodziankę i słowa dotrzymaliśmy. Tym razem do każdego numeru "Gier Komputerowych" dołączone są cztery płyty CD ze znakomitą grą RPG zatytułowaną "Gorasul". To prawdziwa gratka dla miłośników wielkiej przygody. Mamy nadzieję, że umili Wam czas oczekiwania na upragnione wakacje...

Tym razem instrukcja do gry nie jest wydrukowana na stronach redakcyjnych, jak miało to miejsce dotychczas, a przybrała formę odrębnej książeczki, którą również powinieneś otrzymać w zestawie. Mamy nadzieję, że ta nowa formuła przypadnie Wam do gustu, bo jeśli tak, to na wakacje przygotujemy specjalnie dla Was kolejne, świetne gry, które umilą czas kanikuły.

Na koniec sprawa gry "Heath", którą zamieściliśmy w poprzednim numerze. Otóż, mieliśmy sygnały, że gierka w niektórych przypadkach zachowuje się trochę dziwnie, niektórzy twierdzili nawet, że to wersja demo. Nic podobnego! Po dokładnym zbadaniu sprawy okazało się, że takie niespodzianki mają jedynie użytkownicy posiadający więcej niż jeden napęd oraz zainstalowany Windows Me oraz XP. W tym przypadku warto odpalić np. Win'95, a czytnik z którego odpalamy grę powinien być oznaczony jako "D" i wtedy nie powinno być żadnych problemów. Nie wiedzieliśmy o tym wcześniej więc nie mogliśmy Was uprzedzić o takiej ewentualności - przepraszamy, postaramy się uniknąć takich niespodzianek w przyszłości. A teraz życzymy miłej zabawy i przyjemnej lektury. Do następnego spotkania za miesiąc.

NOWY SYSTEM OCEN


Gra fatalna – unikaj jej jak ognia.


Marna, nic szczególnego.


Średnia, niczym specjalnie się nie wyróżnia.


Dobra, solidnie zrobiona gra.


Naprawdę bardzo dobry produkt.



Hit. Najlepsza w swoim gatunku.

GRY KOMPUTEROWE, EDYCJA ZWYKŁA
ISSN 1230-9044, INDEX 324329

WYDAWCA
COMPUTER GRAPHICS STUDIO
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
Tel. (22) 815-42-20 (godz. 9,00-16,30),
Fax (22) 812-68-29
e-mail: cgs@cgs.onyx.pl; www: http://cgs.onyx.pl

REDAKCJA
Marek Suchocki, red. Naczelny
Dariusz Kazik, Z-ca red. Naczelnego
Marcin Jaśkaczek

REKLAMA I MARKETING
Przemysław Gorący
e-mail: pgoracy@cgs.onyx.pl

WSPÓŁPRACA
Sebastian Szczepaniak, Robert Kucharski,
Arek Kowalczyk, Jacek Pietruszczak

Jeśli Half-Life to tylko z GeForce. Niedawno dotarła do nas niespodziewana wiadomość dotycząca produkcji drugiej części kultowej gry akcji „Half-Life". Otóż, według przedstawiciela firmy nVidia (producenta m.in. kart GeForce), firma ta zamierza zawrzeć ekskluzywne porozumienie z Valve Software, na mocy, którego „Half-Life 2" będzie tytułem dedykowanym wyłącznie kartom graficznym nVidii. Będzie to pierwsza tego typu umowa, a w najbliższym czasie (Game Developer's Conference, E3 2003) będziemy świadkami kolejnych tego typu ekskluzywnych porozumień pomiędzy nVidią czy ATI, a poszczególnymi producentami i wydawcami gier. Brzmi to nieprawdopodobnie, ale wyłączności, których jesteśmy świadkami w przypadku konsol, tj. „tylko na Xboxa" lub „tylko na PlayStation 2", już niedługo zagoszczą w świecie komputerów PC jako „tylko na kartę ATI" lub „tylko na nVidię".

Dodatek do American Conquest. Za kilka tygodni firma Cenega Poland powinna rozpocząć ogólnopolską dystrybucję strategii czasu rzeczywistego o nazwie American Conquest. Tymczasem niemiecka korporacja wydawnicza CDV uchyliła rąbka tajemnicy w związku z pierwszym oficjalnym rozszerzeniem owej pozycji. Dodatek, ten będzie nosił nazwę Fight Back! i będzie funkcjonował jako produkt samodzielny – niezależnie od pełnej wersji podstawowej gry. Będzie zawierał osiem kampanii (łącznie 25 misji) oraz wprowa-

BATTLEFIELD 1942: SECRET WEAPONS OF WORLD WAR II

- **Dystrybutor PL:** Cenega Poland
- **Wydawca:** Electronic Arts
- **Premiera:** IV kwartał 2003



Firma Electronic Arts poinformowała, że przygotowuje najnowsze rozszerzenie do gry Battlefield 1942. Drugi oficjalny dodatek będzie nosił nazwę Battlefield 1942: Secret Weapons of World War II.

Dzięki niemu gracze poznają sekrety najbardziej tajemniczej broni II Wojny Światowej i to ze wszystkich stron konfliktu - niemieckich, alianckich. Część z występującego w tym dodatku uzbrojenia nigdy nie wyszła poza sferę planów czy też testów produkcyjnych. Jednak gracze będą mogli się przekonać jak mogłyby potoczyć się losy II Wojny Światowej gdyby te tajemnice ujrzały światło dzienne. Dzięki ośmiu nowym kampaniom będziemy mogli walczyć w Peenem-ende (zakłady produkujące rakiety V2), Essen czy też The Eagle's Nest (bawarskiej kryjówce Hitlera).

Do oryginalnych trzydziestu pojazdów występujących w podstawowej wersji gry dodano szesnaście kolejnych m.in. niemieckie "Latające Skrzydło" Horten HO 229, amerykański czołg Sherman zaopatrzony w wyrzutnię rakiet T-34 Calliope, myśliwiec odrzutowy Goblin, samolot transportowy C-47, Armstrong Whitworth AW-52, niemieckie rakiety kierowane Wasserfall, itd. Pojawią się także nowi żołnierze, tym razem będą to członkowie niemieckich i alianckich oddziałów specjalnych, a wyposażać ich będziemy w nowe rodzaje broni np. nóż do rzucania, strzelbę Remington Auto 5 oraz karabin snajperski Mauser K98 z miotaczem granatów.



CRUSADERS: BATTLE FOR OUTREMER

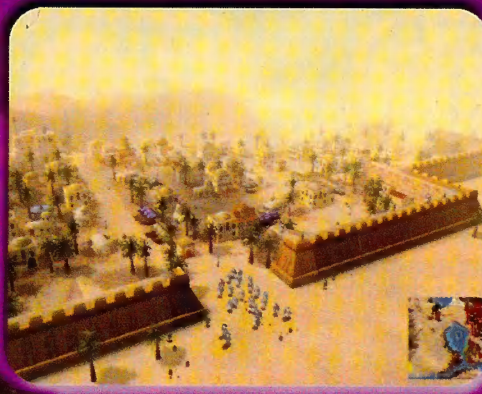
Crusaders: Battle for Outremer to gra strategiczna rozgrywana w czasie rzeczywistym. Nad jej powstawaniem czuwa francuska firma Black Cactus, która na swoim koncie ma Warrior Kings i dodatek do niej: Battles.

- **Dystrybutor PL:** CD Projekt
- **Wydawca:** Wanadoo
- **Premiera:** III kwartał 2003



Akcja Crusaders umiejscowiona została po II Krucjacie (w latach 1150 - 1250), w czasach wielkiego zamętu i strachu, kiedy to o Ziemię Świętą walczyły armie rycerzy chrześcijańskich i wojowników Islamu. Możesz grać jako Krzyżowiec lub Saracen i uczestniczyć w najsłynniejszych bitwach tamtego okresu (w tym: Acre, Arsuf, Ascalon oraz Hattin) oraz spotkać tak słynne persony, jak choćby Ryszard Lwie Serce. Lecz oczywiście to nie rozmowy z osobami historycznymi będą jedynym atutem tego programu.





Oprócz umiejętności taktycznych, gracz będzie musiał wykazać się również umiejętnościami z zakresu ekonomii i dyplomacji. Należy zwrócić szczególną uwagę na rozbudowę państwa, zarządzanie surowcami oraz rozwój gospodarki i infrastruktury wewnętrznej (np. wybudowanie w mieście pomnika zwiększy prestiż władcy, wykopanie studni zapobiegnie chorobom, a utworzenie targów, zaowocuje ożywieniem handlu). Nie można też zlekceważyć obowiązku utrzymywania silnej armii składającej się z szeregu różnych formacji, w tym łuczników, mieczowników, rycerzy Templariuszy, włóczników, itp.

Crusaders: Battle for Outremer wykorzystuje w pełni trójwymiarowy engine graficzny, będący rozwinięciem silnika użytego w serii Warrior Kings.

DAY OF DEFEAT

- **Dystrybutor PL:** Lem
- **Wydawca:** Activision
- **Premiera:** III kwartał

Coś cicho ostatnio w gronie fanów Half-Lifa, które niegdyś tak prężnie



działało "produkując" przy okazji tony dodatków do gry. Wydaje się, że firma Activision postanowiła nieco ożywić to środowisko wypuszczając kolejny, tym razem oficjalny dodatek do Half-Life.

Day of Defeat to komercyjna wersja, popularnego moda do gry Half-life o tym samym tytule - w 2001 zdobył on w nawet nagrodę serwisu internetowego GameSpy. Akcja umiejscowiona została w realiach II Wojny Światowej - podobnie jak miało to miejsce w popularnym modzie do Half-life'a, Counter-Strike.

Na przeciwko siebie stają zespoły: aliancki i niemiecki, każdy złożony z graczy o różnych specjalizacjach, tj. strzelec, sierżant, snajper, obsługa karabinu maszynowego oraz żołnierz wsparcia.



Przedstawiciele każdej z tych klas pełnią inną funkcję w zespole, używają innej broni i dysponują różymi umiejętnościami. Gracze mają do dyspozycji bogaty wachlarz uzbrojenia zarówno niemieckiego np.: Luger P.08, Mauser KAR 98k, MP 44 Assualt Rifle czy MG42 Machine Gun; jak również alianckiego: Colt.45 cal - Model 1911, Thompson Submachine Gun, Springfield '03 Rifle, 30 Caliber Machine Gun.

Komercyjna wersja Day of Defeat zachowuje pełną zgodność z darmowym modem, jednakże poddana została licznym udoskonaleniom. Przede wszystkim poprawiono wygląd, mamy nowe tekstury, modele postaci i efekty pogodowe. Polepszono również efekty dźwiękowe. Gra zawiera 15 multiplayerowych map, z czego dziewięć jest całkiem nowych, a sześć to przeprojektowane wcześniej istniejące mapy. Dodano także możliwość gry żołnierzami brytyjskimi.



dzi pięć nigdzie nie pokazywanych dotąd nacji. Ponadto zaimplementowanych zostanie jeszcze blisko 50 nowych jednostek oraz dodatkowy tryb walki, umożliwiający prowadzenie rozgrywki zarówno w pojedynkę, jak i w systemie wieloosobowym na kilku specjalnie zaprojektowanych do tego celu planszach.

Hallo, czy tu Brytania?

Ultima Online, zostanie niebawem dostosowana do możliwości nowoczesnych telefonów komórkowych i udostępniona zainteresowanym użytkownikom, niestety na razie jedynie w Japonii... Przygody naszego bohatera będziemy oczywiście śledzić na wyświetlaczach komórek, całość ma zostać napisana w języku Java. Jak zapowiadają producenci, mimo całkowicie odmiennego wykonania rozgrywka w żaden sposób nie będzie odbiegała od oryginału. Debiut przenośnej wersji UO nastąpi wraz z początkiem tegorocznego lata. Wysokość miesięcznego abonamentu oscylować ma w granicach równowartości 2,50 USD.

Z komputera na srebrny ekran.

Dotarły do nas informacje, że firma Impact Pictures rozpoczęła już przygotowania do stworzenia filmu opartego na popularnej, konsolowej bijatyce o nazwie Dead or Alive. Premie-

DISCIPLES II: GUARDIANS OF THE LIGHT, SERVANTS OF THE DARK

Już niedługo wszyscy miłośnicy Disciples II ponownie na długie godziny zasiądą przed komputerami. Niebawem trafią do sklepów dwie, prawie bliźniacze dodatki do tej gry.

Jeden z nich będzie nosił nazwę Disciples II: Guardians of The Light, a drugi Disciples II: Servants of the Dark. Rozszerzenia te pozwolą na rozegranie czterech kampanii (dwóch przeznaczonych dla narodów Dobra, a dwóch dla narodów Zła). Każdy z dodatków będzie zawierać 16 map przeznaczonych do gry wieloosobowej i gry w trybie skirmish z komputerowym oponentem (w tym 10 zupełnie nowych map), nową ścieżkę dźwiękową (4 nowe utwory), generator map, trzy nowe specjalne postaci oraz szereg nowych materiałów graficznych, w tym nowe tła miast i pól bitewnych. Zadbano też o poprawę komputerowego A.I., ulepszono edytor, interfejs użytkownika oraz podniesiono ogólną wydajności i szybkości działania programu.





- **Dystrybutor PL:** CD Projekt
- **Wydawca:** Strategy First
- **Premiera:** 2003



EMPIRES: DAWN OF THE MODERN WORLD

Trwają już prace nad kolejną monumentalną strategią. Mowa o Empires: Dawn of the Modern World. Jest to RTS tworzony przez zespół Stainless Steel Studios, który zasłynął w Świecie dzięki grze zatytułowanej Empire Earth.

W przeciwieństwie jednak od Empire Earth, gdzie tematem był rozwój ludzkości od początku, aż do odległej przyszłości, w Dawn of the Modern World skupiono się na 1000 lat historii naszej cywilizacji obejmujących okres od średniowiecza do II Wojny Światowej. Program ten pozwoli graczom stanąć na czele legendarnych cywilizacji i poprowadzić milionowe armie do bitew na lądach, morzach oraz w powietrzu. Każda z cywilizacji (m.in. Anglia, Niemcy, Rosja) posiada inne jednostki wojskowe, dysponuje innymi technologiami i różnymi możliwościami ekonomiczno-gospodarczymi. Wykorzystuje także różne taktyki walki - rzecz jasna wszystko oparto o autentyczne uwarunkowania i cechy danej nacji. Dla przykładu Niemcy mogą wynaleźć słynną taktykę wojenną "Blitzkrieg", posiadają Gestapo i mogą wykorzystywać w walce broń chemiczną (chlor). Anglicy zaś są potęgą imperialistyczną i naukową, mogą też wykorzystywać w walce zarazę "Czarną Śmierć".

- **Dystrybutor PL:** Lem
- **Wydawca:** Activision
- **Premiera:** koniec 2003

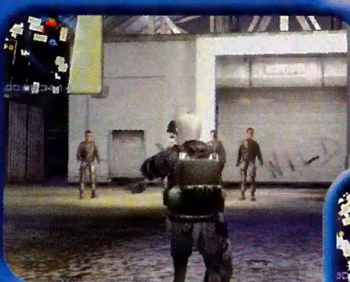


GORKY ZERO

Gorky Zero to prequel polskiej gry taktyczno-przygodowej zatytułowanej Gorky 17.

Akcja toczy się kilka lat przed wydarzeniami znanymi z poprzedniej odsłony. Głównym bohaterem jest kanadyjski komandos Cole Sullivan, członek sił specjalnych NATO, który zostaje wysłany na samotną, tajną misją na terytorium Ukrainy. W trakcie gry rozwija się intryga, w którą zamieszane są służby specjalne kilku krajów i międzynarodowa korporacja biotechnologiczna. Gra wykorzystuje engine graficzny firmy Metropolis Software, zastosowany w grze Archangel. Został on rozbudowany o nowe elementy, dzięki czemu Gorky Zero posiada jeszcze lepszą grafikę. Akcja gry toczy się w czasie rzeczywistym i ukazana jest z dwóch ujęć kamery. W pierwszym trybie, rzucie izometrycznym, eksplorujemy teren i planujemy działania dywersyjne. Natomiast konkretne operacje, jak np. unieszkodliwianie przeciwników, wykonujemy korzystając z widoku zza pleców bohatera.

Ucieszy Was z pewnością informacja, że nad fabułą pracował sam Rafał Ziemkiewicz, słynny pisarz i publicysta, trzykrotny laureat prestiżowej nagrody imienia Janusza A. Zajdla, przyznawanej najlepszym polskim utworom fantastycznym.





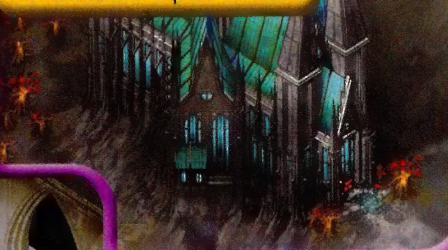
- **Producent:** Metropolis Software House
- **Wydawca:** Metropolis
- **Premiera:** Wrzesień 2003

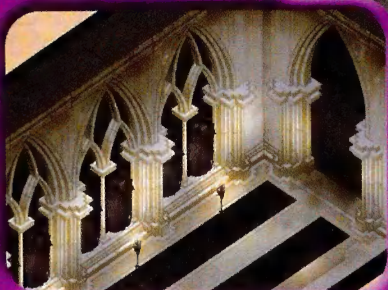
GREYHAWK: THE TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL

Ta informacja podekscytowała wszystkich fanów RPG. Troika Games kończy już prace nad kolejną grą RPG i to nie byle jaką!

Najnowsza gra powstająca w firmie, która stworzyła Arcanum bazuje na jednym z najsłynniejszych dodatków stworzonych dla systemu D&D - The Temple of Elemental Evil. Akcja gry komputerowej Greyhawk: The Temple of Elemental Evil toczyć się będzie w tych samych warunkach i tym samym otoczeniu jak to miało miejsce w oryginalnym module, tj. w świecie Oerth, i rozpoczyna się w momencie, w którym drużyna bohaterów przybywa do wioski Hommlet w pobliżu której pojawiła się tajemnicza świątynia. Na samym początku przygody możemy stworzyć pięcioosobową drużynę, jednakże w czasie gry można przyłączyć kolejnych trzech NPC-tów. Przy czym gracz może bezpośrednio kontrolować tylko pięć bazowych postaci, a trzy pozostałe, pomimo tego, że stanowią część drużyny i uzyskują doświadczenie, są niezależne. Gra komputerowa Greyhawk: The Temple of Elemental Evil, w odróżnieniu od swojego "papierowego" pierwowzoru będzie wykorzystywać zasady trzeciej, najnowszej, edycji systemu D&D. Oznacza to, że znajdziemy tu niemal wszystkie aktualne umiejętności, monstra, zaklęcia, przedmioty, itd. Turowy system walki, ponad 200 czarów, które można rzucić, ponad 50 specjalnych ciosów czy wyczynów związanych ze specjalnymi umiejętnościami klasy postaci i zdobytym doświadczeniem to tylko mała część tego, co znajdziemy w tym interesującym tytule.

- **Producent:** Infogrames
- **Wydawca:** Troika Games
- **Premiera:** Lipiec 2003







Planet Prison to strategia czasu rzeczywistego z elementami RPG. Z pierwszych informacji o tej grze możemy wywnioskować, że ta gra będzie przypominała Fallout Tactics: Brotherhood of Steel.

Akcja toczy się w roku 2614, a gracz wciela się w rolę kapitana gwiezdnego statku, który powraca na Ziemię po wieloletniej misji. Podczas przelotu przez pas asteroidów pojazd ulega poważnemu uszkodzeniu, po czym eksploduje. Tylko nielicznym członkom załogi udaje się dostać do kapsuł ratunkowych i ujść z życiem. Kapsuła naszego bohatera dostaje się w anomalię kosmiczną i przenosi kapitana w czasie i w przestrzeni do nieznanej galaktyki w pobliże niezidentyfikowanej planety. Po wylądowaniu okazuje się, iż jest to planeta skazańców, a kontroluje ją potężne galaktyczne imperium. Lanthan spotyka tam też drugiego pilota ze swego okrętu, kobietę o imieniu Sheris. Teraz obojgu przyświeca tylko jeden cel - odnaleźć drogę do domu. Naturalnie będzie to droga pełna walki, bitew i rywalizacji z poszczególnymi gangami skazańców oraz siłami Imperium. Czekać nas będzie przeszło trzydzieści misji połączonych wątkiem fabularnym, dodatkowo będziemy walczyć w pełni interaktywnym środowisku - wszystko będziemy mogli zniszczyć. Niewiele jeszcze wiadomo na temat tego, jak wielkie oddziały będziemy prowadzić do boju.

- **Producent:** Numlock Software
- **Premiera:** 2003



PLANET PRISON

ra całego projektu została docelowo zaplanowana na jesień przyszłego roku, zaś pierwsze informacje wskazują, że będzie to połączenie fabuły „Aniołków Charlie'go" oraz „Wejścia smoka". Akcja filmu skupi się wokół czterech wojowniczek, które zamierzają wziąć udział w ogólnoświatowym turnieju Dead or Alive. Trafią one na jedną z wielu egzotycznych wysp, zaś widzowie mogą spodziewać się sporej ilości walki wręcz. Firma Impact Pictures, która pracuje również nad „Driver'em" oraz „Resident Evil 2", nie zdradziła jeszcze nazwiska reżysera, który zdecydował się firmować to arcydzieło.

Kolejny „potwór" w naszym komputerze.

Już wkrótce premiera kolejnej kary z serii ATI ALL-IN-WONDER, posiadającej na swoim pokładzie najmocniejszy obecnie procesor z rodziny Radeon, oznaczony symbolem 9800 Pro. Urządzenie będzie wyposażone ponadto w 128 MB pamięci RAM typu DDR oraz 125-kanałowy, stereofoniczny tuner telewizyjny. Maksymalna możliwa do osiągnięcia rozdzielczość ekranowa sięgnie natomiast granicy 2048x1536. Całość uzupełni bogaty pakiet oprogramowania. Debiut omawianego „kombajnu multimedialnego" za Oceanem Atlantyckim nastąpi jeszcze w trakcie tegorocznej wiosny. Sugerowana cena detaliczna to bagatela, jedyne 450$ – czyli przybliżona cenę polska- 1800 zł.!!!!!

„Szok i przerażenie"

Podczas gdy na obszarze Iraku trwała jeszcze wojna, firma developerska Pivotal Games rozpoczęła prace nad sequelem taktycznej gry akcji pt. Conflict: Desert Storm, która trafiła do sprzedaży blisko siedem miesięcy temu. Warstwa fabularna kontynuacji ponownie zostanie oparta o wątki, związane z obecnym konfliktem zbrojnym w rejonie Zatoki Perskiej. Autorzy postawią przed nami kilkadziesiąt misji oraz zaimplementują szereg nowych postaci. Wprowadzeniem omawianego produktu na rynek zajmie się brytyjska korporacja SCi Games. Debiut pełnej wersji nastąpi w okolicach września.

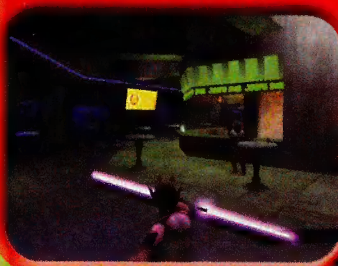


STAR WARS JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY

- **Dystrybutor PL:** Lem
- **Wydawca:** LucasArts
- **Premiera:** IV kwartał 2003

Jeśli myślicie, że LucasArts zamierzał zarżnąć kurę znoszącą złote jaja i nie kontynuować przygód Kyle'a Katarna, to jesteście w błędzie. Najprawdopodobniej już pod koniec roku do sklepów trafi gra Star Wars Jedi Knight Jedi Academy.

Akcja tej odsłony serii Star Wars Jedi Knight toczy się sześć lat po zakończeniu się drugiej części sagi i umożliwia graczom wcielenie się w studenta legendarnej Akademii Jedi, zlokalizowanej na księżycu Yavin 4 i prowadzonej przez samego Luke'a Skywalkera (Kyle Katarn główny bohater poprzednich epizodów cyklu, jest "asystentem trenera"). Rozgrywka w trybie jednoosobowym będzie składała się z cyklu szkoleniowego (zgłębianie tajników Mocy i poznawanie rozmaitych technik walki) oraz szeregu powiązanych fabularnie misji.



Co ciekawe, przed rozpoczęciem gry musimy stworzyć naszą postać od podstaw, czyli wybieramy rasę, płeć, ubiór, cechy fizyczne itp. Coś nam się zdaje, że coraz więcej w tej serii elementów RPG. Do tego dochodzi jeszcze skonstruowanie indywidualnego Miecza Świetlnego lub jego podwójnej wersji (do tej pory posługiwał się nim jedynie Darth Maul). W Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy nie brakuje również "standardowych" typów uzbrojenia - pistoletów i karabinów energetycznych, wyrzutni elektro-magnetycznych i innych, jednak podstawową bronią w misjach będzie pozostawał miecz świetlny i moce Jedi.

W grze będzie kampania dla samotnego gracza przewidzianą na około 30 godzin rozgrywki, przy czym w tej części nie musimy wykonywać zadań "po kolei" - po ukończeniu jednej misji możemy zadecydować, którą z kilku kolejnych przejdziemy. Tytuł będzie nadal wykorzystywał silnik graficzny "Quake 3 Team Arena engine", który został poddany licznym modyfikacjom i ulepszeniom.

SYBERIA 2

- **Dystrybutor PL:** Cenega Poland
- **Producent:** Microids
- **Premiera:** 2003

Ta informacja powinna podnieść ciśnienie wszystkim miłośnikom przygodówek. Najprawdopodobniej w tym roku na PC zawita kontynuacja Syberii, tytułu, który przez wiele serwisów internetowych i czasopism był określany "najlepszą przygodówką roku 2002".



Scenariusz do Syberia II, podobnie jak do jej poprzedniczki, napisał francuski pisarz i artysta Benoit Sokal. Fabuła drugiej części jest bezpośrednią kontynuacją wydarzeń opisanych w poprzedniczce - sam Sokal przyznaje, iż pierwotnie powstała jedna opowieść, którą potem podzielono na dwie części: Syberia i Syberia II. Zaczynamy więc w tym miejscu w którym skończyliśmy, tj. w rosyjskim mieście Romansbourg. W tej części głównymi postaciami są Kate i Hans, w przygodach towarzyszy im też mechaniczny Oscar. Tym razem Kate decyduje się podążyć śladem Hansa powodowana wyłącznie swoim osobistym pragnieniem, pozostawiając za sobą sprawy rodzinne, pracę, itp. Staje się jego towarzyszką i pomaga mu odkryć zagadkę mamutów. Najwięcej zmian w stosunku do części pierwszej, oczywiście poza fabułą, będzie w wykonaniu gry. Zostało dodanych szereg nowych efektów graficznych, jak: dynamiczne cienie czy animowany śnieg, akcja rozgrywa się w całkowicie nowych lokacjach (głównie na otwartej przestrzeni), otoczenie nie jest tak puste jak poprzednio, spotkamy więcej ludzi i postaci pobocznych (w tym ponad 25 postaci ludzkich i 10 zwierzęcych), więcej jest też scen dramatycznych. Gra wyjaśnia również szereg wątków z części pierwszej. Fabuła rozgrywa się w czterech lokacjach. Pierwszą jest miasto Romansbourg, następnie akcja prowadzi do Great North Passage, trzecią jest wioska Youkol, a czwarta to sama, pokryta lodem Syberia.

TOP GUN: COMBAT ZONE

- **Producent:** Digital Integrations
- **Wydawca:** Titus Interactive
- **Premiera:** Maj 2003

Top Gun: Combat Zone to kolejny tytuł bazujący na znanym przeboju filmowym z lat 80-tych z Tomem Cruisem w roli głównej, pt. "Top Gun".

W tej grze, bez uciążliwego kilkuletniego szkolenia, stajemy się pilotem amerykańskiego samolotu myśliwskiego, przed którym stoi 36 różnorodnych zadań bojowych do wykonania. Jeśli myślicie, że będzie to superrealistyczny symulator to jesteście w wielkim błędzie. Jest to gra czysto zręcznościowa, dlatego też, znajdziecie tu samą akcję, dziesiątki wrogów do strącenia i pojazdów do wysadzenia. Rozgrywka będzie przedstawiona w grafice trójwymiarowej, a misje bojowe toczyć się będą w czterech różnych lokacjach: Azja południowo-wschodnia, Zatoka Perska, Koło Podbiegunowe i Baza Miramar. W nasze ręce trafią trzy podstawowe maszyny F-14, F-18, F-22 oraz pięć ukrytych, "bonusowych" samolotów. Po wykonaniu każdego zadania będziemy mogli obejrzeć jego przebieg dzięki funkcji "Replay". Może nie będzie to wielki przebój, ale możemy się spodziewać, że dzięki niemu nieźle spocą się nasze dłonie na joystikach.



Ostatnio mamy coraz więcej konwersji gier z konsol na PC'ta. Można dyskutować, czy to dobrze, czy źle, ale jedno jest pewne - firmy szukają zysków wszędzie i taka strategia nikogo nie dziwi. Zupełnie odrębną kwestią jest jednak jakość konwersji. Z recenzowanych ostatnio, Splinter Cell wypadł doskonale, z kolei Rallisport Challenge już dużo gorzej. Jeśli chodzi o MGS2 to jakość konwersji, plasuje go gdzieś pośrodku obu wymienionych wcześniej tytułów. Z jednej strony postarano się, aby wersja PC była grywalna i długa, ale z drugiej popełniono kilka poważnych błędów, które mogą skutecznie popsuć przyjemność zabawy. Zanim jednak "poznęcamy" się nad nowym dziełem Konami, popatrzmy co ma do zaoferowania.





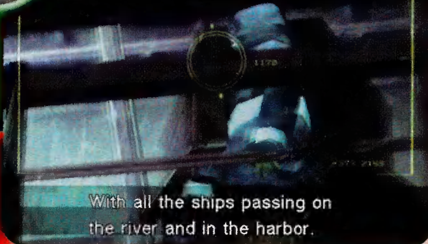
Podtytuł Substance oznacza, że oprócz normalnej gry Sons of Liberty (to tytuł wydanej jakiś czas temu wersji na PS2) dostajemy całą masę dodatków. Są to misje VR (treningowe), zadania dla poszczególnych postaci (oddzielne dla Snake'a i Raidena) oraz zestaw opowieści pod wspólnym tytułem Snake Tales (krótkie historie ze Snake'iem w roli głównej, luźno związane z fabułą podstawowej gry). Ponadto dołożono kilka dziwacznych dodatków, w stylu przeglądania blaszek identyfikacyjnych zabitych żołnierzy, oglądania zdjęć, które zrobiłeś w trakcie gry itp. Chociaż nie są to jakieś rewolucyjne zmiany, to jednak w bardzo znacznym stopniu przedłużają grywalność krótkiej wersji podstawowej.

Jeśli chcielibyśmy porównać umiejętności Snake'a i Sama (ze Splinter Cell) to jednak ten drugi wyraźnie wygrywa. Dlaczego? Podejście do głównego zagadnienia, czyli skradania jest rozwiązane w bardziej realny sposób - przeciwnicy nie mają jasno określonego zasięgu wzroku, powyżej którego możesz tańczyć na środku drogi, a i tak nie zostaniesz zauważony (jak to ma miejsce w MGS2). Poza tym brakuje konsekwencji w "używaniu" słuchu przez przeciwników. Gdy chodzisz po głośnej posadzce pięć metrów od niego, usłyszy Cię, a gdy biegniesz za jego plecami po normalnej podłodze nawet nie zareaguje. Czasami mogą być problemy z ustawieniem kamery. Nie można jej ustawiać ręcznie, dlatego momentami skazani jesteśmy wyłącznie na radar w rogu ekranu. Nie zrozumcie nas źle - lubimy Snake'a i ukończyliśmy grę na PlayStation 2, ale konwersja na PC jest niedopracowana. Oprócz wspomnianych wcześniej usterek w kwestii zachowania przeciwników, trzeba dołożyć fakt trudnego sterowania postacią. Chociaż jest możliwość podłączenia pada, to jednak większość pecetowych graczy korzysta z klawiatury, a liczba klawiszy koniecznych do obsługi gry jest zbyt duża. Natomiast brak możliwości wykorzystania myszki do celowania w trybie FPP woła o pomstę do nieba! Ostatnią z wpadek związanych z konwersją jest oprawa graficzna. Wersja PS2 chodziła raptem w 640x480, dlatego przesiadka na dwukrotnie większą rozdzielczość nie wpłynęła najlepiej na jakość tekstur.



W czasie akcji mamy do wyboru całkiem spory arsenał broni i gadżetów.







Postacie w trybie blurowania są nieczytelne i rozmazane - wyłącz tę opcję w ustawieniach!



TACTICAL ESPI

METAL GEA

SUBST

Są one w niskiej rozdzielczości, widać wyraźnie przejścia między kolorami, a lekkie rozmycia z wersji PS2 poruszających się postaci, w wersji PC sprawiają wrażenie rwącej animacji (na szczęście można tę opcję wyłączyć). Zresztą nie wiadomo dlaczego, na kartach nVidii gra wygląda jakby trochę bardziej ostro i działa płynniej niż na innych. Nawet na Radeonie 9700 Pro nie chodzi tak, jak należy (chwilami rwie animacja), a to już przegięcie ze strony autorów. No i na koniec trzeba dołożyć fakt, że gra ukazała się tylko w wersji DVD, a co za tym idzie wymaga obecności czytnika tych płytek w komputerze oraz ogromnej ilości miejsca na dysku do instalacji (minimum 3,9 GB, a w pełnej instalacji nawet 8 GB!!!)



Tryb Snake Tales w [illegible] się na platformie [illegible]. [illegible], nie [illegible] w nim [illegible]...





Podniesienie rozdzielczości bez ulepszenia tekstur spowodowało, że twarze postaci są kanciaste i mało wyraziste.

Kiedy więc popatrzymy na MGS2: Substance jako całość, trzeba pochwalić produkt Konami, bo to naprawdę klasyka wśród gier przygodowo-zręcznościowych. Z kolei z każdą minutą spędzoną przed ekranem coraz bardziej widać, że konwersja została zrobiona byle jak, żeby jak najszybciej trafiła do sprzedaży. Panowie z Ubi Soft wykonali sto razy lepszą robotę przy przenoszeniu hitu z X-Box'a, dlatego mając do wyboru MGS2:S i Splinter Cell zdecydowanie obstajemy przy tym drugim!

ONAGE ACTION
AR SOLID® 2
TANCE

PREMIERA	Już jest
CENA	159.90 zł
WERSJA JĘZYKOWA	Angielska
WYDAWCA	Konami
DYSTRYBUCJA PL	CD Projekt
INTERNET	www.cdprojekt.info
WYMAGANIA	PIII 600 MHz, 128 MB RAM, karta graficzna 32 MB, 4 GB HD, Czytnik DVD.

PLUSY
Niezła fabuła i ciekawe [illegible], [illegible] liczba [illegible] misji.

MINUSY
Dostępna tylko na płycie DVD, zajmuje od 4 do prawie 8 GB na twardym dysku, słabsza współpraca z kartami innymi niż nVidii.

WERDYKT
Chociaż zawsze byliśmy fanami tej serii, to ta konwersja nie rzuciła [redacted] na kolana. Ubi Soft i ich Splinter Cell jest dużo lepszy, choć krótszy.

OCENA ZBIOROWA

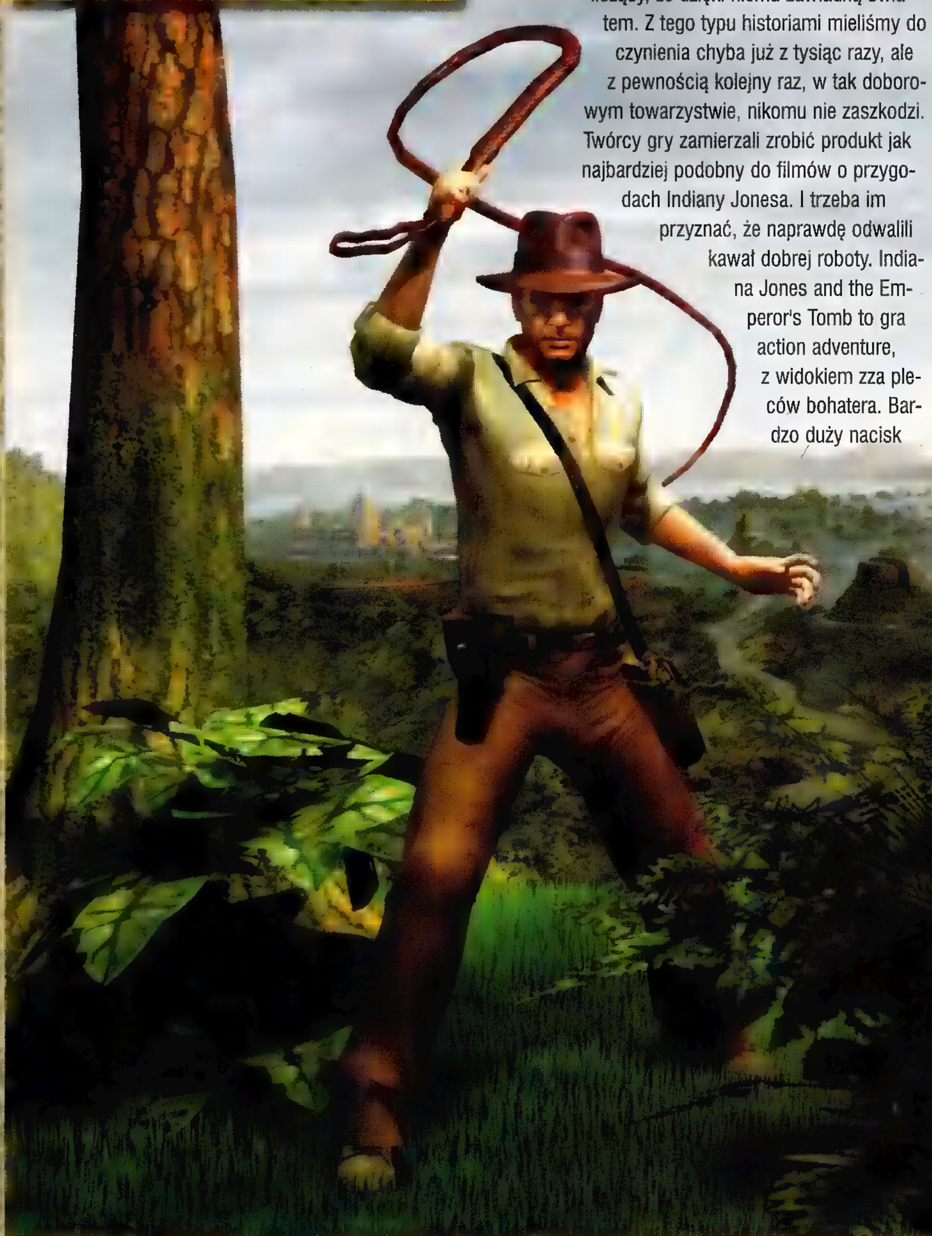


Indy powraca! Od czasu ostatniej komputerowej przygody w "Infernal Machine", słuch zaginął o najsłynniejszym archeologu świata. Ale Indiana Jones jest wciąż w świetnej kondycji i wcale nie myśli o przejściu na emeryturę. Przecież ktoś musi odszukiwać te wszystkie potężne artefakty i regularnie ratować świat. Jak to miło, że ponownie będziemy mogli wcielić się w postać naszego ulubionego poszukiwacza przygód, z którym nie sposób się nudzić.





Fabuła nigdy nie była najmocniejszą stroną przygód doktora Jonesa. Ale przecież zarówno w filmach, jak i w grach z jego udziałem nie ona jest najważniejsza. Opisywany tytuł nie stanowi wyjątku od tej reguły. Tym razem przenosimy się do roku 1935, kiedy to Indy poszukuje tajemniczego Serca Smoka, które ma ponoć ogromną moc. Jednak na artefakt polują także Naziści liczący, że dzięki niemu zawładną światem. Z tego typu historiami mieliśmy do czynienia chyba już z tysiąc razy, ale z pewnością kolejny raz, w tak doborowym towarzystwie, nikomu nie zaszkodzi. Twórcy gry zamierzali zrobić produkt jak najbardziej podobny do filmów o przygodach Indiany Jonesa. I trzeba im przyznać, że naprawdę odwalili kawał dobrej roboty. Indiana Jones and the Emperor's Tomb to gra action adventure, z widokiem zza pleców bohatera. Bardzo duży nacisk





został tu położony zwłaszcza na akcję, kosztem pozostałych elementów. Oczywiście Indy wciąż musi biegać, skakać, pływać itd., ale całkowicie usunięto opcję schylania się, co trochę dziwi. Uproszczeniu uległ także poziom zagadek, które teraz ograniczają się najczęściej do odszukiwania ukrytych przełączników i dźwigni otwierających jakieś drzwi. Jednak mimo to gra wcale nie jest nudna. Wręcz przeciwnie, dzieje się







INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB™

w niej bardzo wiele. Wszystko to dzięki widowiskowym walkom, jakie doktor Jones będzie musiał toczyć z licznymi wrogami, których spotka na swojej drodze. Indy nabył kilka nowych i bardzo przydatnych zdolności. Należy do nich umiejętność blokowania ciosów, utrudnianie przeciwnikom podnoszenia się z ziemi (czytaj kopania leżących) atakowanie przy użyciu jednej broni na dwa różne sposoby itp. Wszystko to wygląda naprawdę świetnie i bardzo spektakularnie, zupełnie jak w filmie. Komputerowy Jones podczas walki jest równie niekonwencjonalny jak niegdyś Harrison Ford, a sztuczki pokroju przyciągnięcia do siebie oponentów za pomocą bicza, nie należą tu wcale do rzadkości. Po za tym przeciwnikowi można zawsze wytrącić broń z ręki i samemu zrobić z niej dobry użytek. A uzyskanie strategicznej przewagi nad wrogiem za pomocą stojącego w pobliżu krzesła, bądź walającej się po ziemi butelki jest tu również możliwe. Jednak mimo wszystko, najskuteczniejszą bronią są pięści. Podczas walki wręcz, w Indiego wchodzą chyba jakieś piekielne siły. Nie dość, że porusza się szybciej niż zwykle to w dodatku gołymi pięściami zabija ludzi skuteczniej, niż maczetą. A propos maczety zadziwiające jest to, że nawet zadanie kilku celnych ciosów nie powoduje pojawienia się choćby kropli krwi. Dlaczego tak się dzieje, pozostanie tajemnicą twórców gry. Kolejne zastrzeżenie budzi inteligencja przeciwników. Jej bardzo średni poziom z pewnością nie wpływa dodatnio na zabawę. Raz są zadziwiająco pomysłowi, a za chwilę zachowują się wręcz absurdalnie, np. wtedy, gdy za wszelką cenę, próbują podnieść z ziemi wytrąconą im broń.

Najnowsza odsłona przygód Indiany Jonesa z pewnością nie przynosi zawodu, ale zostawia pewien niedosyt. Gra jest naprawdę dobra, a mimo to mogłaby być jeszcze lepsza. Dużo tu walki i elementów zręcznościowych, mniej myślenia, ale to wciąż stary dobry Indi, do którego mamy wielki sentyment. Wciąż czujemy ten wyjątkowy klimat przygody. Ale w końcu jak tu go nie czuć? Przecież nie w każdej grze po wykonaniu jakiejś efektownej czynności z głośników jako nagrodę słyszymy jedną z najsłynniejszych melodii świata.



Szybka i widowiskowa walka, czyli to, co prawdziwi mężczyźni lubią najbardziej

To trochę absurdalne, ale w sytuacji dwóch na jednego - włócznie przeciw gołym pięściom - zdecydowanym faworytem jest i tak Jones.





PREMIERA	Już jest
CENA	169.00 zł
WERSJA JĘZYKOWA	Angielska
WYDAWCA	LucasArts
DYSTRYBUCJA PL	LEM
INTERNET	www.lem.com.pl
WYMAGANIA	PIII 733 MHz, 128 MB RAM, karta graficzna 32 MB.

PLUSY [illegible] nowe zdolności Jonesa, [illegible] klimat gry

MINUSY Liniowa fabuła, absurdalne potknięcia twórców gry.

WERDYKT Wszyscy żądni przygód powinni już nakładać swoje skórzane kapelusze i chwycić za pejcze, bo najwyższy czas wyruszyć na poszukiwanie przygód...

OCENA ZBIOROWA



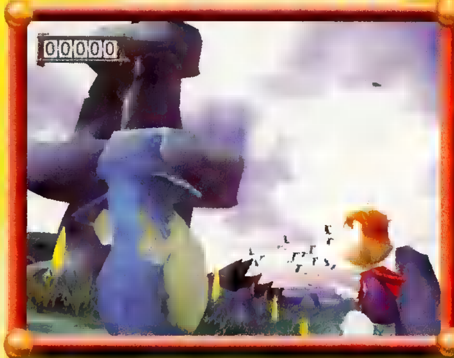
Rayman to z pewnością jeden z najsympatyczniejszych bohaterów, którzy dotychczas mieli okazję wystąpić w grach komputerowych. Duży, śmieszny nos, blond grzywka, oraz dłonie i stopy nie połączone w żaden sposób z korpusem (zupełnie tak, jak głowa) tworzą wizerunek naszego milusińskiego. Ciężko nie lubić czarującego Raymana, który ma w sobie to "coś". Dzięki panom z Ubi Softu wszyscy ponownie będziemy mogli spędzić z nim trochę wolnego czasu, bo oto swoją premierę ma właśnie trzecia odsłona przygód złotowłosego stworka, zatytułowana Hoodlum Havoc.

Jeżeli ktoś wcześniej miał już do czynienia z Raymanem, to na pewno pamięta niezdarnego Globoxa, jednego z przyjaciół naszego bohatera. Tym razem ta stara fajtłapa przez przypadek połknęła Andre, wodza złych Mrocznych Lumów. Rozzłoszczone tym stanem rzeczy Lumy za wszelką cenę chcą uwolnić swojego władcę. W rękach Raymana leży los biednego Globoxa i całej krainy, którą chce podbić Andre. Do boju Graczu, zło ponownie musi zostać pokonane!

Podczas tej wspaniałej przygody przyjdzie nam przemierzyć 10 różnorodnych światów, takich jak na przykład zabójcze bagna, czy kraina upiorów. Na uwagę zasługują także postacie. Wymodelowane i dopracowane w każdym szczególe wyglądaj bardzo ładnie. Tak samo jest z architekturą poszczególnych krain. Z wielką przyjemnością podróżujemy przez kolejne levele podziwiając efekt wielomiesięcznej harówy grafików.

Wszyscy miłośnicy platformówek grając w najnowszego Raymana z pewnością będą usatysfakcjonowani w 100%. Pomysłowość ludzi projektujących plansze jest naprawdę godna podziwu. Mnóstwo platform, skomplikowanych mechanizmów blokujących przejścia i innych przeszkód do pokonania dostarczy każdemu zabawy na najwyższym poziomie. Oczywiście nie można zapominać o walce. Na drodze Raymana stanie ponad 20 różnych rodzajów przeciwników (m.in. snajperzy i pirotechnicy) oraz tzw. Bossowie, będący wyjątkowo silnymi i trudnymi do pokonania wrogami.







Tak pięknych poziomów dopracowanych w najdrobniejszych szczegółach nie widuje się zbyt często.





Przechodzenie niektórych elementów, zwłaszcza gdy gramy na klawiaturze, to istna katorga.

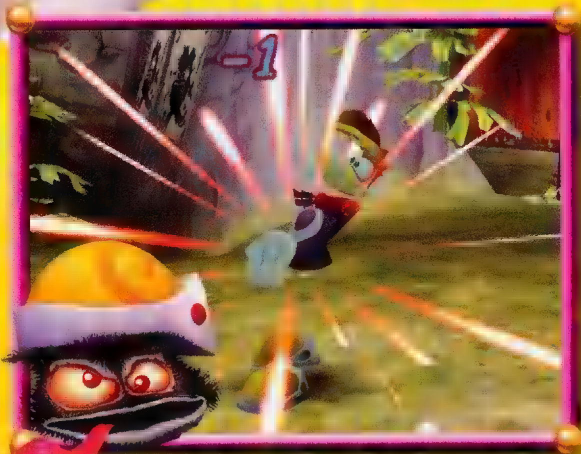


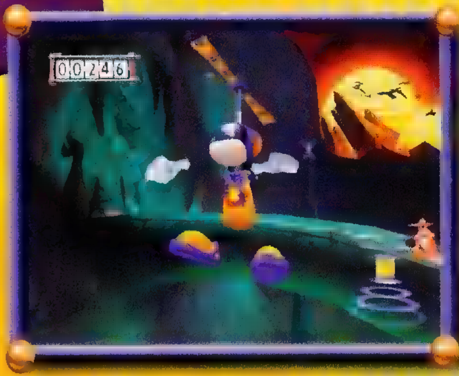




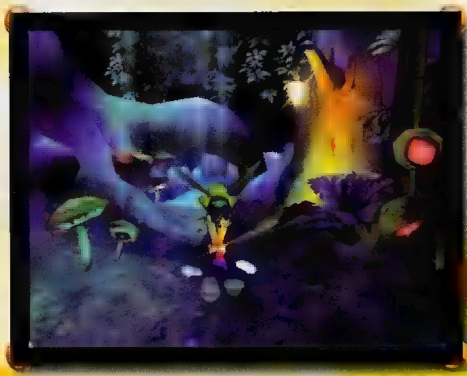
Bardzo cieszy fakt, że sztuczna inteligencja naszych oponentów stoi na naprawdę wysokim poziomie. Teraz nie wystarczy już tylko używać strafe'ów i prowadzić nieprzerwany ostrzał przeciwnika. W zależności od rodzaju wroga zmuszeni będziemy do stosowania różnorodnych taktyk. A wszystko dzięki nowym i jeszcze fajniejszym umiejętnościom Raymana, który może kumulować siłę swojego ciosu, używać specjalnych zdolności jak np. "Double Fist" czy korzystać z gadżetów takich jak LockJaw (specjalny łańcuch z uchwytami służącymi do łapania wrogów).

Rayman 3: Hoodlum Havoc robiony był przede wszystkim z myślą o konsolach, a nie o pececie. Fakt ten wystarczająco dobrze tłumaczy, dlaczego w niektórych momentach gry pojawiają się problemy z odpowiednim zgraniem kilku czynności, które musimy wykonać w odpowiedniej kolejności. Ta gra została po prostu stworzona z myślą o padzie, a obsługiwanie jej klawiaturą jest możliwe, choć z pewnością jest to trudniejsze i cięższe niż w przypadku używania pada.





Podsumowując dzieło panów z UbiSoftu musimy przyznać, że odwalili oni naprawdę kawał świetnej roboty. Nowy Rayman nie stracił nic ze swojego uroku. Gra ma fajną fabułę, bardzo dużą grywalność i swój niepowtarzalny klimat. Mimo, że w pełni wykorzystano tu najnowsze osiągnięcia techniczne (co chyba każdy widzi po grafice), a dynamicznej i efektownej akcji jest tu co nie miara, wciąż jest to ten sam, stary, dobry Rayman. Z czystym sumieniem możemy polecić go wszystkim miłośnikom platformówek, którzy na pewno nie będą zawiedzeni. Dla miłośników złotowłosego stwora bez wyraźnie zarysowanych kończyn jest to oczywiście pozycja obowiązkowa.



PREMIERA	Już jest
CENA	69.00 zł
WERSJA JĘZYKOWA	Polska
WYDAWCA	Ubi Soft
DYSTRYBUCJA PL	Lem
INTERNET	www.lem.com.pl
WYMAGANIA	PII 450MHz, 64 MB RAM, karta graficzna 8 MB.

[illegible] kolorowa grafika, nowe [illegible] Raymana, gra ma [illegible] klimat i [illegible]

MINUSY

Potrzebuje bardzo dobrego sprzętu, żeby w pełni zademonstrować swoje możliwości, wskazane jest posiadanie pada.

WERDYKT

Rayman, Rayman, Rayman!!!

OCENA ZBIOROWA





DEVAST

Niechaj nie zwiodą Was śliczne, kolorowe screeny i szczegółowo wykonane modele postaci, które na nich widać. Istotnie, grafika Devastation jest ładna, miejscami nawet bardzo, niewiele to jednak wnosi, zważywszy na fakt, że gra jest schematyczna jak protesty lidera Samoobrony, a nowatorstwa w niej tyle, co kot napłakał... Autorzy obiecywali "gruszki na wierzbie", ale jak się okazało, wszelkie porównania do Half-Life'a czy Deux Ex'a należy włożyć między bajki. Już sama fabuła tego "wybitnego" FPP-a jest wtórna niczym obróbka surowców. Mamy rok 2075. Światem niepodzielnie włada potężna korporacje Grathius, która ma nie tylko nieskończone fundusze na podejrzane badania, ale również własne siły porządkowe, skorumpowanych polityków, prawników i wojsko. Kłania się orwellowski "Rok 1984", bo tak jak w powieści, tak w grze Devastation ludzkość jest zdominowana, zastraszona i stłamszona przez sprawnie działający system władzy totalitarnej. Nie trzeba dodawać, że wszelkie badania naukowe, które prowadzi w swych tajnych laboratoriach korporacja Grathius godzą w podstawowe normy społeczne i humanitarne. Jednym słowem mamy prawdziwych "bad guys", którzy nie cofną się przed żadną perfidią. Autorzy nie byli w stanie wysilić się na coś odrobinę odkrywczego i zgodnie z ograną sztampą przeciwko "złym" wystawili dobrego. Gracz wciela się w postać niejakiego Flynna, który musi zaopiekować się pewną tajemniczą dyskietką, dostarczoną mu przez powabną panią naukowiec w okularach. Na owym dysku nagrane są istotne dane, które wykradł z Grathiusa facet nazwiskiem Barter, zanim wysadził centralę firmy w powietrze. Przyznacie, że fabuła to odgrzewany wielokrotnie kotlet, a jak dodamy jeszcze, że jej kolejne epizody odkrywane są w opisach misji, które mozolnie trzeba sczytywać z monitora, to żyć się odechciewa...



Sprawę ratują nieco przerywniki filmowe pomiędzy misjami, bo wykonanie są nieźle, ale co z tego skoro są krótkie... I tak po pierwszym zachwycie, wywołanym graficzną stroną "Devastation", przychodzi rozczarowanie, że uczestniczymy w tak monumentalnym banale. Staramy się jednak nie zrażać i dajemy grze drugą szansę, w myśl zasady, że nie należy sądzić po pozorach. Zatem OK - są dwa tryby - action i simulation, oraz zróżnicowane poziomy trudności. Co z tego jednak, skoro różnią się tylko z nazwy, a z zamierzeniami twórców nie mają nic wspólnego. A miało być tak pięknie... Tryb akcji miał być szybką, żywiołową sieczką, w której przemy do przodu i niszczymy, co się da (wszak to: Dewastacja!). Tymczasem do przodu może i biegniemy, problem w tym, że nigdzie po drodze nie zatrzymuje nas nic na dłużej niż sekundę, a z dewastacją nie ma to na pewno nic wspólnego. Nie rozwalimy dowolnych drzwi na dziesięć różnych sposobów, nie wysadzimy ogromnych samochodów, które zalegają ulicę, ba, nie mammy nawet możliwości, aby stłuc okna, czy choćby żarówkę! Zamiast tego wykonamy wszystkie czynności, które zamierzyli sobie autorzy, np. przetniemy nożycami druciane ogrodzenie, ale tylko w tym miejscu, w którym przewiduje scenariusz. W Devastation dochodzi do takich paradoksów, że są drabiny, na które wejdziemy, a są takie, które stanowią tylko ozdobę i choćbyśmy wyli ze złości, to nie wejdziemy nawet na pierwszy szczebelek. Jeżeli chodzi o tryb symulacji, doprawdy nie wiadomo, czym różni się od trybu akcji! Z naszych obserwacji wynika, że niczym... Z założenia "Devastation" miała być blisko takich gier, jak "Thief". Mieliśmy ogłuszać przeciwników, przemykać niezauważenie korytarzami, chować się w ciemnych zaułkach, ale niestety nic takiego nie znajdziemy w tej grze! Ten tryb, to jakieś wielkie nieporozumienie, bo nie różni się niczym od zwykłej akcji, a rozwój wypadków toczy się w identyczny sposób. Na upartego można powiedzieć, że giniе się odrobinę szybciej.

Tak więc dajemy grze dwie szanse. Przy drugiej wypada równie blado, jak przy pierwszej. Na tym się jednak wcale nie kończy... Autorzy założyli, bardzo zresztą słusznie, że gracz ma ochotę przestawiać, rzucać czy ogólnie mówiąc wchodzić w interakcje ze znajdującymi się w grze przedmiotami. W grze istotnie możemy wziąć do ręki krzesło, beczkę czy kamień i cisnąć nim w przeciwnika, ale na niewiele się to przydaje, bo na ogół albo nie dorzucimy, albo nie



Grafika stoi na najwyższym poziomie. Etapy są urozmaicone, a poszczególne obiekty zostały szczegółowo dopracowane.







Mechanizm kolizji obiektów działa fatalnie. Postaci często wchodzą w ściany lub wchodzą na siebie.

trafimy, albo będzie już po nas. Na szczęście są elementy humorystyczne, bo zdarza się, że rzucone krzesło przyklei się np. do sufitu!!! Jakby tego było mało, to mister Flynn jest chyba jakiś cholerykiem, bo wszystkie przedmioty, obok których przechodzi musi kopnąć. Doprowadza to do irytujących sytuacji, kiedy w wąskim przejściu toczymy przed sobą beczkę, bo nijak nie da się jej ominąć... Uff, dość tego znęcania, trzeba uczciwie powiedzieć, że Devastation ma też kilka dobrych stron. Do najważniejszej z nich należy bez wątpienia wysoka inteligencja przeciwników, którzy kluczą, chowają się i utrudniają nam walkę. Gra ma też spory arsenał broni, znany wprawdzie z innych tego typu gier, ale jest sobie z czego postrzelać. Dodatkowy punkt dajemy grze za tryb multiplayer który przypomina Kingpin'a. Przykro jednak, że pomimo kilku niewątpliwych zalet nie możemy Wam z czystym sumieniem polecić tego produktu. Autorom najwyraźniej zabrakło sił, a może umiejętności i wypuścili produkt wysoce niedopracowany. Mówiąc bez ogródek, gra sprawia wrażenie "robionej na kolanie". Jeżeli komuś nie przeszkadzają wymienione w recenzji "kwiatki", może ją kupić. Wydaje się jednak, że warto przeznaczyć pieniądze raczej na coś innego...

PREMIERA	Już jest
CENA	99.00 zł
WERSJA JĘZYKOWA	Polska
WYDAWCA	Arush Entertainment
DYSTRYBUCJA PL	Lem
INTERNET	www.devastation.pl
WYMAGANIA	PII 700MHz, 256 MB RAM, karta graficzna 32 MB, 1GB HDD.

PLUSY

Przyzwoita grafika i [illegible], muzyka, tryb multiplayer

MINUSY

Liniowość, wtórność, schematyczność

WERDYKT

Nie spodziewajcie się po tej grze dewastacji. Nie oczekujcie niczego, czego już nie znacie...

OCENA ZBIOROWA



BATTLEFIELD 1942
THE ROAD TO ROME

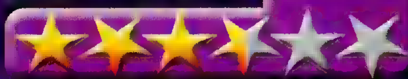
PREMIERA	Już jest
CENA	79.90 zł
WERSJA JĘZYKOWA	Angielska
WYDAWCA	Electronic Arts
DYSTRYBUCJA PL	Cenega Poland
INTERNET	www.battlefield1942.pl
WYMAGANIA	PIII 500 MHz, 128 MB RAM, karta graficzna 32 MB, gra Battlefield 1942

PLUSY
Nowe mapy, w tym Monte Cassino, nowe rodzaje broni i pojazdów.

MINUSY
Brak jakichkolwiek innych usprawnień.

WERDYKT
Obowiązkowa pozycja dla fanów, pozostali mogą pozostać przy wersji podstawowej.

OCENA ZBIOROWA











Najkrótszą recenzją Battlefield 1942: The Road to Rome mogłoby być stwierdzenie - jest to po prostu więcej map i uzbrojenia i pojazdów. Ale z pewnością tego rodzaju opis nie usatysfakcjonowałby większości z Was. Dlatego też śpieszymy z dokładną informacją, czego możecie się spodziewać po tym pierwszym, oficjalnym rozszerzeniu do gry Battlefield 1942.

Otóż dzięki niemu (jak łatwo się domyślić po nazwie tego programu) gracze wezmą udział w zupełnie nowej kampanii, rozgrywającej się na półwyspie apenińskim i Sycylii. Do naszej dyspozycji oddano sześć map, które sprawią, że staniemy się uczestnikami kilku najbardziej krwawych operacji militarnych II Wojny Światowej. Będzie to między innymi operacja Husky, czyli lądowanie na Sycylii sił alianckich w lipcu 1943 roku. Mimo zaciętego oporu ze strony wojsk feldmarszałków Rommla i Kesselringa wyspa została zdobyta w przeciągu miesiąca. Kolejna mapa to bitwa pod Anzio - niewielkim, nadmorskim miasteczku w regionie Lacjum nad Morzem Tyrreńskim. W styczniu 1944 roku w ramach ataku na linię Gustawa dokonał tu desantu VI korpus amerykańskiej armii pod dowództwem generała Lucasa. Operacja, mimo początkowych sukcesów, ostatecznie zakończyła się klęską. Spowodowane to było głównie nieumiejętnym wykorzystaniem efektu zaskoczenia. Niewątpliwą gratką jest również mapa odwzorowująca bitwę pod Monte Cassino, czyli wzgórza w Apeninach w południowych Włoszech. Monte Cassino w czasie II Wojny Światowej, wraz ze szczytami Monte Cairo, San Angelo i Passo Corno, tworzyło pas obronny, tzw. linię Gustawa, oddzielającą Rzym od Neapolu. Na początku 1944 roku Niemcy odparli trzy szturmy Aliantów. Na pomoc ściągnięto generała Andersa. W efekcie linia Gustawa została przełamana 18 maja 1944.



Jak wspomnieliśmy na wstępie w Battlefield 1942: The Road to Rome występują nowe pojazdy. Oprócz ponad trzydziestu znanych z podstawowej wersji gry pojawią się m.in. niemiecki BF-110 i brytyjski dwusilnikowy bombowiec Mosquito. Możemy także zasiąść za sterami włoskiego kutra torpedowego, kilku nowych czołgów (m.in. amerykański M3 Grant) i działa przeciwpancernego. Wśród nowych żołnierzy występują Włosi oraz francuscy legioniści. Możemy ich wyposażać w nowe rodzaje broni - ręczną wyrzutnię granatów, brytyjskiego Sten'a SMG i bayonet. Niestety na tym kończy się lista nowinek zawartych w tym programie. Jedynym usprawnieniem dotyczącym samej gry jest to, że wraz z Road to Rome instalują się wszystkie oficjalne patche do tego programu stworzone przez firmę Electronic Arts. Dzięki tym łatkom gra uruchamiana na zalecanej konfiguracji i nie spowalnia pracy komputera nawet przy 62 bootach grających jednocześnie po mapie. Niestety nie nastąpiło zapowiadane usprawnienie sztucznej inteligencji, tak, więc nadal największą przyjemność z Battlefield czerpiemy w trakcie rozgrywki z realnym przeciwnikiem. Do jakichkolwiek zmian w trybie rozgrywki dla pojedynczego gracza dojdzie dopiero w kolejnym dodatku planowanym na jesień 2003.

Dla wszystkich fanów Battlefielda, Road to Rome będzie niesłychaną gratką, dla innych mogą to być wyrzucone pieniądze. Należy pamiętać o tym, że aby zainstalować ten program musisz posiadać oryginalną wersję Battlefield 1942.

Dla fanów serii jest to [illegible] zastrzyk dobrej zabawy. Nowe mapy oraz [illegible]





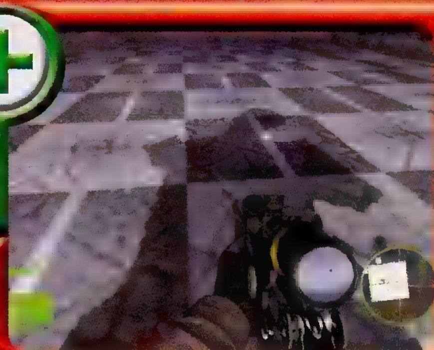
W grze praktycznie nic nie zmodyfikowano, rozgrywka pozostała taka sama. Nie usprawniono nawet inteligencji przeciwników ani grafiki.

DELTA FORCE®

BLACK HAWK

P[illegible]





W czasie misji dzieje się [illegible] wiele, a [illegible] zadania są bardzo uro[illegible]ne.

Modele [illegible], a zwłaszcza cienie [illegible] zrobione fatalnie! Aż trudno uwierzyć, że ta gra to nowość!

[illegible] ale będziemy także dużo jeździć [illegible] helikoptery MH-60 "Black Hawk" [illegible] misje [illegible]

[illegible] obecności [illegible]

PREMIERA	Maj
CENA	99.00 zł
WERSJA JĘZYKOWA	Polska
WYDAWCA	Novalogic Inc.
DYSTRYBUCJA PL	Cenega Poland
INTERNET	www.novalogic.com
WYMAGANIA	PIII 500 MHZ, 256 MB RAM, karta graficzna 32 MB.

PLUSY

[illegible] modele broni, [illegible]

MINUSY

Wymagania, niezbyt [illegible] na najwyższym poziomie trudności.

WERDYKT

Nowa odsłona Delty jest bardziej dynamiczna i o wiele ciekawsza niż poprzednie części.

OCENA ZBIOROWA



i na dalszą [illegible] od [illegible] danej chwili [illegible] wypadają przeciwnicy, którzy czasem [illegible] nie reagować na naszą [illegible] na niższych

pa[illegible] stanow m[illegible] i n[illegible] Również c[illegible]

[illegible]K DOWN™

poziomach trudności, ale [illegible] wrogowie zachowują się bardziej [illegible] jest to chyba celowe zamierzenie twórców. W czasie akcji mamy sposobność dowodzić niewielkim oddziałem, któremu można wydawać proste komendy (stój, rzuć granat, ogień [illegible] itp.) Niewatoliwie [illegible] to nie [illegible] samo [illegible] nie [illegible] w [illegible] swoich [illegible]

katy [illegible] sposób wierny, co [illegible] pod[illegible] zabawy. Także pod względem graficznym Delta Force prezentuje się pop[illegible] choć prawdę powiedziawszy, to [illegible] się już dzisiaj tytuły ładniej wyglądające. Wychodzi na to, że p[illegible] prawiony i zmodernizowany [illegible] 4 troch[illegible] zesta[illegible] [illegible] i widoczki są nawet [illegible] ne, ale [illegible] a [illegible] postaci [illegible] znacznie [illegible]zej. [illegible] być także [illegible] że [illegible] "[illegible]ypasionym" [illegible] od strony wizualnej [illegible]zuje rzeczywiście lwi pazur, a zastrzeżenia do grafiki należy wówczas zminimalizować. Ogólnie ujmując pod względem grafiki lokuje się w puli gier średnich, poprawnych, ale na kolana nie powala. W sumie jednak nie zawiodą się zapewne wielbiciele serii, a ci, którzy po raz pierwszy zetkną się z akcjami oddziałów Delta Force, szybko obdarzą tę grę sympatią. Dynamiczna akcja, ciekawe zadania i [illegible] cone mis[illegible] Force: Bl[illegible] Dow[illegible]

The Elder Scrolls III
TRIBUNAL

Ostatnio, z przerażającą częstotliwością można zauważyć pewną prawidłowość w postępowaniu twórców gier - zwłaszcza z gatunku RPG. Nazwijmy ją umownie "dodatkomanią". Wydaje się, że już we wczesnych fazach produkcji zakłada się ilość przyszłych dodatków. Ba, podejrzewamy nawet, że twórcy z góry zakładają, czego nie będzie w wersji podstawowej. Można więc przypuszczać, że w wypadku popularnej gry RPG, wkrótce po jej premierze pojawią się płatne bonusy. Zazwyczaj nie mają one nic szczególnego do zaoferowania, natomiast są atrakcyjne dla zagorzałych fanów. Pod koniec gry nasze postaci w większości wypadków są już tak "napakowane", że trudno sobie wyobrazić, co mogłoby być dla nich jakimkolwiek wyzwaniem. Jednak autorzy dodatków, kuszą nas możliwością pozyskania nowych, magicznych przedmiotów o olbrzymiej mocy. Niestety zazwyczaj nie są one jednak odpowiednio zbalansowane z całym magicznym światem i cierpi na tym grywalność. Tak więc pomni złych doświadczeń byliśmy pełni obaw o najnowszy dodatek do gry Morrowind Tribunal. Podejrzewaliśmy, że jest to kolejny knot służący jedynie uszczupleniu kasy graczy. Czy mieliśmy rację? Przeczytacie poniżej.



Bardzo dobry rozwiązaniem, które sprawdziło się już przy okazji Baldur's Gate, jest to, że zadania które musimy wykonać w Tribunalu, można rozpocząć przed, bądź po zakończeniu gry podstawowej. Tu jednak należy zwrócić uwagę, że Tribunal nie jest bezpośrednią kontynuacją lub modyfikacją fabularną Morrowinda. Jest to historia, która doskonale wpasowuje się w klimat i realia podstawowej gry i przedstawia całkowicie nową przygodę. Akcja Tribunala została umieszczona w Mournhold, stolicy prowincji Morrowind. Jak dobrze pamiętamy z podstawowej części gry, Mournhold jest to miejsce politycznych intryg, które prowadzą wszystkie klany Czarnych Elfów.

Ciekawe jest to, że na początku jesteśmy zdziwieni jak mały obszar (w porównaniu z częścią podstawową) możemy eksplorować. Obejmuje on jedynie królewski pałac, cztery dzielnice i rozległe lochy. Razem daje to zaledwie kilkadziesiąt budynków i kilkunastu interesujących bohaterów niezależnych. Nic więc dziwnego, ze początkowo możemy czuć się zawiedzeni. Jednak to uczucie po pewnym czasie mija. Ma to związek głównie ze zmianą sposobu prowadzenia rozgrywki. O ile Morrowind był nastawiony na swobodne poznawanie świata i tylko od nas zależało czy mamy ochotę kontynuować główny wątek fabularny, to w Tribunal nasze poczynania są nierozerwalnie związane z pewną historią, której rozwój pilnie śledzimy. Tak więc mimo małego obszaru działań, przez cały czas mamy coś do roboty. Zostajemy wciągnięci w konflikt pomiędzy dwoma boskimi władcami, Almalexią i Sotha Sil'em, którzy wraz ze znanym nam już Vivecem tworzą tytułowy Tribunal rządzący krainą. Intryga porywa nas błyskawicznie, powoli przestajemy się orientować, kto jest naszym przyjacielem a kto wrogiem. To jeden z najlepszych aspektów tego dodatku - historia i sposób jej prowadzenia.

Co nowego oprócz ciekawej historii oferuje to rozszerzenie? Pierwszą rzeczą, którą należy wymienić, choć docenią ją jedynie osoby grające w podstawową wersję, jest ulepszenie naszego pamiętnika! Mamy w końcu możliwość sortowania i wyszukiwania questów. Zaimplementowano także porządny system tworzenia notatek na mapach. Oprócz tego drobiazgu spotkamy oczywiście nowe potwory (choć co prawda kilka z nich jest modyfikacją tych które spotykaliśmy w Morrowind).



Dzięki wprowadzeniu nowej flory i fauny pojawiają się w grze nowe składniki alchemiczne. Jest także możliwość (dotychczas dostępna jedynie w nieoficjalnych rozszerzeniach) kupowania zwierząt transportowych czy też wynajęcia wojowników i magów, którzy wspierają nas w naszym zbożnym celu eksterminacji wszystkich potworów.

Dodatkowo, jedną z podstawowych zalet Tribunala, o których należy wspomnieć jest to, że w przeciwieństwie do części podstawowej nie wymaga gigantycznie drogiego sprzętu by się dobrze bawić. Nie zostało to jednak dokonane za sprawą cudownego ulepszenia kodu gry. Dzieje się tak, dlatego, że obszar, po którym się przemieszczamy jest dużo mniejszy.

Teraz czas na żale. Szkoda, że autorzy nie pokusili się o wprowadzenie w dodatku, jakiejś nowej gildii, czy może klanu Czarnych Elfów. Osoby, które kochają serię Elder Scrolls za swobodę postępowania w grze, będą tym tytułem bardzo zawiedzione. Po prostu oprócz wykonywania głównego zadania w Tribunalu nie mamy zbyt wiele do roboty. Biorąc pod uwagę wszystkie te czynniki, możemy powiedzieć, że gra przypadnie do gustu



Tym, co stanowi o sile tego dodatku jest historia, którą nam opowiada.







W porównaniu do innych gier z serii Elder Scrolls, Tribunal nie pozostawia zbyt wiele swobody postępowania.

jedynie zagorzałym fanom serii, którzy pragną dokładniej poznać historię świata Areny. Nie zawiodą się również ci, którzy nad swobodę grania przekładają jakość opowiadanej historii. Dla pozostałych graczy, będzie to raczej mało atrakcyjny kąsek.

PREMIERA .... Czerwiec
CENA .... 59.90 zł
WERSJA JĘZYKOWA .... Polska
WYDAWCA .... UbiSoft
DYSTRYBUCJA PL .... CD Projekt
INTERNET .... www.morrowind.com
WYMAGANIA .. PIII 500 MHz, 128 MB RAM, ... karta graficzna 32 MB, gra Morrowind.

PLUSY
Wyjątkowa fabuła, [illegible]

MINUSY
W porównaniu z innymi częściami serii Elder Scrolls w Tribunalu mamy mało swobody postępowania.

WERDYKT
Raczej dla zatwardziałych fanów i miłośników dobrej fabuły.

OCENA ZBIOROWA











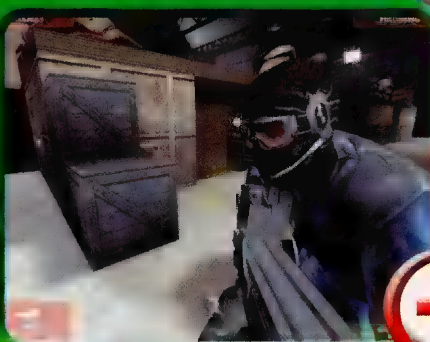
Seria Rainbow Six gości na naszych komputerach już od dobrych kilku lat, a mimo to wciąż znajdują się rzesze graczy oczekujących na kolejne programy z tej serii. Właśnie ukazała się trzecia część sagi.

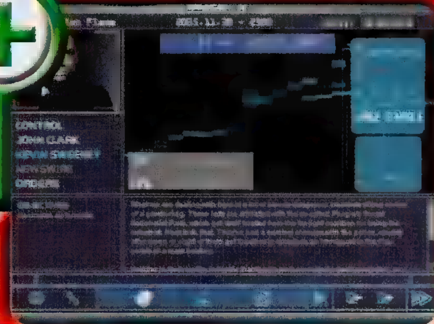
Nie będziemy zanudzać Was dywagacjami jak utytułowana i przyjemna jest to gra, bo o tej serii słyszał chyba każdy właściciel PC'ta. Zamiast tego zajmiemy się wskazaniem nowinek i zmian, jakie zaszły od poprzedniej edycji. A jest tego niemało. Od razu widać, że autorzy nie zasypiali gruszek w popiele, bo opisywana trzecia część Rainbow Six to najlepsza gra w swoim gatunku. Zacznijmy od misji. Podobnie jak w poprzednich częściach, mamy podział na kampanie, luźne misje, trening i zadania dla trybu multi-player. O ile drugiej i trzeciej pozycji nie trzeba omawiać, to warto przyjrzeć się bliżej pozostałym.

W kampanii mamy do ukończenia szereg coraz trudniejszych zadań w różnych rejonach świata. Będą tam obiekty znane z poprzednich edycji, jak ambasady, fabryki, porty, wieżowce itp. czyli miejsca będące najczęściej celem ataków terrorystycznych. Struktura poziomów znacznie się poprawiła (wprowadzono więcej elementów otoczenia, wielopoziomowość, powiększono także obszar działań). Niestety wciąż większość misji sprowadza się, obok zadania głównego, do wybicia wszystkich napotkanych po drodze przeciwników, i to mimo wyraźnego rozdzielenia na misje szturmowe, ratunkowe i logistyczne. Niektó-



Od czasów Ghost Recon znacznie dopracowano szczegóły postaci i otoczenia.







Ekran planowania nie tylko wygląda niezbyt ciekawie, ale w dodatku najmniej zmienił się [illegible] od czasów poprzednich wersji.



PREMIERA	Maj
CENA	129.99 zł
WERSJA JĘZYKOWA	Polska
WYDAWCA	Ubi Soft
DYSTRYBUCJA PL	Play It
INTERNET	www.raven-shield.com
WYMAGANIA	PIII 600 MHz, 128 MB RAM, karta graficzna 32 MB.

PLUSY Spora ilość poprawek w stosunku do poprzednich wersji, znacznie ulepszona oprawa graficzna, zaawansowane AI zarówno naszych żołnierzy, jak i przeciwników.

MINUSY Brak możliwości zapisywania stanu gry w czasie misji, słaba warstwa fabularna, nierówny poziom misji, kilka drobnych wpadek engine'u.

WERDYKT Najlepsze połączenie strzelaniny i strategii wojennej na PC'ta, które choć przeznaczone dla zaawansowanych graczy, pozwoli spędzić kilka miłych chwil także nowicjuszom.



OCENA ZBIOROWA



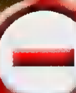
Tom Clancy's RAINBOW SIX™ RAVEN SHIELD™





Wiele elementów otoczenia daje się demolować i wysadzać w powietrze.





Trening, choć bardzo potrzebny, uczy tylko zachowania w czasie akcji, a nic nie dowiemy się o sztuce taktycznej.

rych może razić umieszczenie jednego poziomu typowo „skradankowego" – może to dobre posunięcie ze względu na zróżnicowanie misji, ale z drugiej strony powoduje niepotrzebne odejście od koncepcji całej serii. Niech lepiej gracze lubujący się w tego typu zadaniach zainteresują się grą Splinter Cell. Jeśli zaś chodzi o poziomy dla trybu wielu graczy, na uwagę zasługuje możliwość stanięcia po stronie... terrorystów. No, może niezupełnie (bo autorzy musieliby się tłumaczyć przez Wielkim Pogromcą Terrorystów, Georgem W. Krzakiem...). Istnieje kilka zadań, gdzie jedna grupa stara się zająć jakiś budynek lub porwać zakładników, a druga ma im w tym przeszkodzić. Szkoda tylko, że w trybie kampanii nie skupiono się bardziej na rozbudowaniu warstwy fabularnej pomiędzy misjami, aby razem z intrem tworzyły one jedną, spójną historię.





Sporo zmian zaszło w warstwie techniczno-merytorycznej gry. Ulepszono sztuczną inteligencję zarówno terrorystów (są bardziej spostrzegawczy, potrafią robić zaskakujące pułapki i działać nieszablonowo), jak i naszych kompanów (lepiej osłaniają tyły, potrafią działać samodzielnie, rzadziej zacinają się na różnych przeszkodach). Ponadto sporo drobnych modyfikacji poczyniono na ekranach planowania misji – dodano nowy widok dla wojaków, dopracowano ustawienia pozycji dla leniwych i ulepszono wytyczanie tras dla poszczególnych członków oddziału. Ponadto przydatną modyfikacją jest umieszczenie wskaźnika położenia i odległości od kolejnego punktu „kluczowego" na ekranie widoku gracza, przez co odpada grzebanie w dodatkowym menu.

Największą, a jednocześnie najbardziej widoczną, metamorfozę przeszła oprawa graficzna. Obiekty i tekstury są dużo lepiej zaprojektowane, postaci są pełne szczegółów, oglądamy znacznie mniej wpadek engine'u (jak przechodzenie nóg i głowy przez ściany). Przeciwnicy zaczynają w końcu upadać zgodnie z zasadami fizyki (daleko im do engine'u Karma z UT2003, ale jest zdecydowanie lepiej niż w poprzednich grach z tej serii). To wszystko pociągnęło jednak za sobą zwiększenie wymagań sprzętowych, które nie są jeszcze na poziomie Unreal'a II, ale i tak do komfortowej gry wymagany jest co najmniej średniej klasy PC.

Ogólnie seria Rainbow Six zawsze była adresowana do graczy bardziej lubujących się w kombinowaniu i używaniu szarych komórek, niż bezmyślnym strzelaniu a'la Serious Sam. W tym przypadku nic się nie zmieniło. Szkoda tylko, że w dalszym ciągu nie można zapisywać stanu gry w środku misji (argument o większym realizmie jakoś do nas nie przemawia...), a weteranowi poprzednich edycji ukończenie zadań dla jednego gracza zajmie najwyżej dwa dni. Generalnie najnowsze wcielenie Rainbow Six to gra ewolucyjna, a nie rewolucyjna. Starzy wyjadacze z zadowoleniem powinni przyjąć opisywane wcześniej zmiany, ale o totalnym zaskoczeniu i okrzykach niedowierzania nie może być mowy. W trzech słowach jest to: dobra, rzemieślnicza robota!



HEROES IV of MIGHT AND MAGIC

WINDS OF WAR

Dodatki do serii Heroes of the Might & Magic nie są czymś wyjątkowym. Właściwie można powiedzieć, że ich pojawianie się, jest czymś tak naturalnym, jak zmiana pór roku lub ciężkie przejedzenie po Świętach. Do tego ostatniego zjawiska dodatki z serii HoM&M są nawet całkiem podobne, gdyż wywołują uczucie... niestrawności. Zupełnie odrębną sprawą jest fakt, że rozszerzenia z tej serii posiadają jakąś dziwną, hipnotyzującą właściwość, która sprawia, że ciągle je kupujemy i instalujemy! Można pomyśleć, że mamy do czynienia z jakąś odmianą komputerowego uzależnienia.

Nie minęło zbyt wiele czasu od opublikowania ostatniego bonusa, więc pewnie wszyscy zastanawiają się, co szczególnego jest w tym najnowszym, co sprawi, że z chęcią wysupłamy na niego ostatnie grosze.

Niestety mamy smutną informację. Winds of War jest bardzo zbliżony swoją zawartością do poprzedniego rozszerzenia, czyli Gathering Storm. Oznacza to ni mniej ni więcej, że znajdziecie tu mnóstwo map do pojedynczych rozgrywek, nowe kampanie, kilka nowych artefaktów, bohaterów i parę nowych jednostek. Szkoda, że w przeciwieństwie do licznych rozszerzeń dla III części, nie zostały wprowadzone inne strony konfliktu z nowymi miastami. A przy okazji, chyba nie musimy przypominać, że do uruchomienia dodatku niezbędny jest oryginał wersji podstawowej.

Opiszemy teraz nowe jednostki i potwory, które możemy powoływać dzięki temu rozszerzeniu. Katapulta to nowa jednostka, czwartopoziomowa, ze sfery Życia, miota olbrzymie pociski nad głowami przeciwników i może być także wykorzystywana w trakcie oblężenia. Sfera Siły otrzymuje paskudnego Wściekłego Zgniatacza, także czwartopoziomowego potwora odpornego na magię (w tym naszą!) i potrafiącego wprowadzać się w szał bojowy. Jednak wprowadzenie tego monstrum na pole bitwy kosztuje 4000 sztuk złota. Jest to jednak niewiele w porównaniu do kosztów stworzenia innego monstrum z tego dodatku. Winds of War wprowadza czwartopoziomowego potwora dla strefy Chaosu, a jest nim Mega Smok, posiadający 50% odporności na magię i potrafiący razić kilka jednostek na raz ognistym oddechem. Ta zabaweczka kosztuje jedyne 8000 sztuk złota i parę ton siarki.

Oprócz nowych potworów Winds of War wprowadza nowe miejsca rekrutacji armii: Goblińską Zbrojownię (Gobliny), Strażnicę Czarów (Złe Maginie), Sanktuarium Czarnych Rycerzy (oczywiście powołujemy tu Czarnych Rycerzy) i jeszcze parę innych. Te lokacje dostępne są w nowych kampaniach i kilku mapach dla trybu multiplayer.

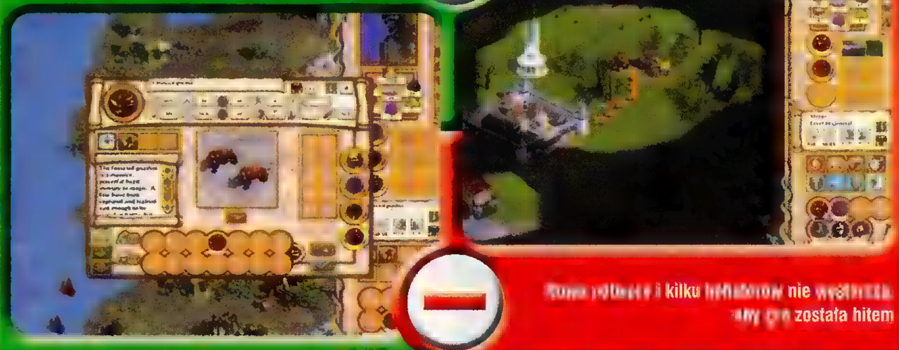
Jeżeli chodzi o pojedyncze mapy i scenariusze to dostajemy ich zaledwie 34. Z czego 20 zostało wykonanych przez fanów i przysłanych na konkurs do firmy New World Computing (tak więc możecie być pewni, że są one do ściągnięcia za darmo na wielu stronach internetowych poświęconych tej grze). Pozostałe 14 map wykonali programiści z firmy. Dobrze, że przynajmniej kilka z tych scenariuszy jest przewidzianych dla więcej niż tylko dwóch graczy. Kolejnymi dodatkowymi rzeczami, które otrzymamy wraz z Winds of War są usprawnione opcje edytora scenariuszy i nowa ścieżka dźwiękowa.

Z sześciu dostępnych nowych kampanii, pięć opowiada historię czynów pewnego bohatera, a także losów miasta Channon, które atakowane jest przez pięć armii (właśnie każdej z nich poświęcona jest odrębna kampania). Szósta kampania jest wielkim finałem tego oblężenia.



Ponieważ jak pewnie sami zauważyliście rozszerzenie to nie oferuje nam zbyt wiele, jego jedyna siła musi leżeć w intrygujących mapach czy scenariuszach. I tu należy powiedzieć, że specjaliści z New World Computing poradzili sobie bardzo dobrze z tym zadaniem. Każda mapa może być wyzwaniem dla prawdziwego wyjadacza serii, natomiast nie polecamy ich początkującym. Stopień skomplikowania rozgrywki a w szczególności wyjątkowo silni na początku przeciwnicy mogą z pewnością zniechęcić do gry wszystkich nowicjuszy.





Jeśli jesteście znudzeni rozgrywką z części podstawowej, nowe scenariusze będą dla Was wyzwaniem. To jedyna zaleta tego dodatku.

Nowe jednostki i kilku bohaterów nie wystarczą, aby gra została hitem



PREMIERA	Już jest
CENA	59.90 zł
WERSJA JĘZYKOWA	Polska
WYDAWCA	3DO
DYSTRYBUCJA PL	CD Projekt
INTERNET	heroes.cdprojekt.com
WYMAGANIA	PII 300MHz, 64 Mb RAM, karta graficzna 4MB, gra HoMM IV.

PLUSY

Mapy mogą stanowić wyzwanie dla każdego miłośnika tej serii.

MINUSY

Absolutny brak zaskakujących nowości.

WERDYKT

Tylko dla miłośników serii, fani będą posiadali kolejne pudełko na półce. Natomiast przypadkowi gracze szybko się zniechęcą.

OCENA ZBIOROWA



Nazywa się Sam Fisher.
Rząd USA zaprzecza jego istnieniu.

Tom Clancy's SPLINTER CELL™



Patronat medialny: **www.splintercell.gry.wp.pl**
Zamów już dziś w sklepie internetowym: **www.mig.pl**
Jeśli chcesz wiedzieć więcej wejdź na stronę: **www.splintercell-thegame.com**

Ubi Soft
www.ubisoft.com

PLAY it
www.play-it.pl

SCOOBY-DOO! MIASTO DUCHÓW

Stosunkowo niedawno na łamach "Gier Komputerowych" opisywaliśmy przygody sympatycznego psa detektywa Scooby-Doo, który musiał rozwikłać zagadkę tajemniczego, szkockiego zamku. Nasz czworonożny przyjaciel, pewnie teraz oddałby się błogiemu i spokojnemu życiu, polegającemu głównie na jedzeniu. Jednak psina ma strasznego pecha, bo co rusz przeżywa jakieś zwariowane historie odwiedzając tajemnicze i straszne miejsca. W swojej najnowszej, komputerowej przygodzie Scooby trafia do miasta duchów.

Załoga "Tajemniczej Maszyny" to straszni szczęściarze. Kochają rozwiązywać zagadki i wciąż na nie napotykają. A ponieważ cały czas są w drodze, to odwiedzają najprzeróżniejsze miejsca na świecie. Tym razem akcja dzieje się na Dzikim Zachodzie, w wyludnionym miasteczku, które jak się okazuje wcale nie jest takie całkowicie opuszczone. Co więcej, można powiedzieć, że panuje tu straszny tłok, bo bohaterowie co rusz kogoś spotykają. A to profesora archeologii, innym razem okolicznego szeryfa lub starego podróżnika. No i oczywiście, co jakiś czas obowiązkowo musi pojawić się nawiedzający miasto duch zamaskowanego jeźdźca.



"Miasto Duchów", kolejna gra komputerowa ze Scoobym, nie różni zasadniczo od swojej recenzowanej jakiś czas temu poprzedniczki. Podobnie jak tam, tu również, aby rozwiązać zagadkę trzeba najpierw zdobyć 5 wskazówek oraz dowód ostateczny. Wskazówek chętnie dostarczą napotkani w mieście ludzie, którzy będą oczekiwać w zamian jakiejś przysługi. Oczywiście ze względu na fakt, że gra adresowana jest do najmłodszych graczy, więc nie będą to jakieś wyjątkowo skomplikowane zadania. Raz trzeba będzie odpowiedzieć na 3 pytania dotyczące rzeczy i osób znajdujących się w mieście, innym razem maluchy zostaną zmuszone do poszukania jakiegoś przedmiotu itd. [illegible] w [illegible]

Nie [illegible] się [illegible] wydanej [illegible] choćby z tej przyczyny, że tutaj wszystko z wyjątkiem głównej intrygi, zagadek i dwóch zręcznościowych mini gierek jest takie same. Choć na upartego można było by powiedzieć, że jest jakaś różnica w oprawie graficznej. Krajobrazy i miejsca na Dzikim Zachodzie nie kłują w oczy swoim średnim wyglądem tak bardzo jak mroczne i szare tła szkockiego zamku. No i poziom humoru w najnowszych przygodach Scoobiego stoi na nieco wyższym poziomie. Choć wątpliwe, żeby jakieś małe dziecko potrafiło docenić pomysłowość twórców gry bawiących się utartymi konwencjami. Skoro jesteśmy na Dzikim Zachodzie, to przecież nie może zabraknąć jakiegoś pojedynku na głównej ulicy w samo południe. Tyle tylko, że zamiast strzelać z rewolwerów Scooby'emu w potyczce z duchem przychodzi rzucać się ciastami!!

To tyle, jeśli chodzi o nowości i ciekawostki dotyczące "Miasta Duchów". Jeżeli jednak [illegible] dziecku spodobała się poprzednia gra, to ta również będzie dla niego bardzo dobrą rozrywką.




Jak tu nie lubić sympatycznego psiaka i jego przyjaciół.



Oprócz nowych scenerii i zagadki do rozwiązania, gra niczym nie różni się od swojej poprzedniczki.



PREMIERA	Już jest
CENA	69.90 zł
WERSJA JĘZYKOWA	Polska
WYDAWCA	BroderBund
DYSTRYBUCJA PL	CD Projekt
INTERNET	www.cdprojekt.info
WYMAGANIA	P 166MHz, 32 MB RAM, karta graficzna 2 MB.

PLUSY
Całkowicie spolszczona, nie zawiera przemocy, ma dużo humorystycznych momentów, no i występuje Scooby Doo!

MINUSY
Zbyt łatwa, zbyt krótka, liniowa, mogłaby wyglądać znacznie lepiej od strony wizualnej.

WERDYKT
Z pewnością gra ta ucieszy każde dziecko, bo możliwość sterowania ulubionymi bohaterami sprawia więcej radości niż tylko bierne oglądanie ich przygód.

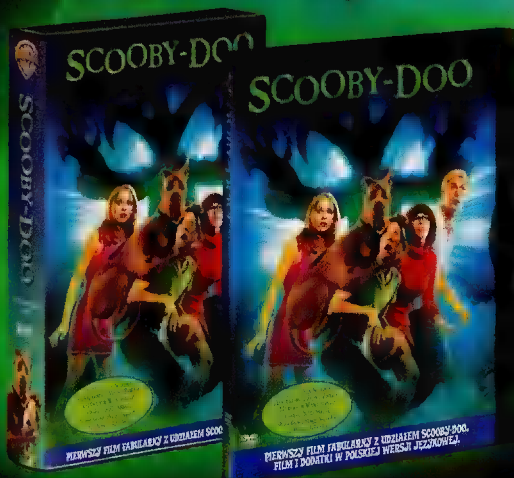
OCENA ZBIOROWA



SCOOBY-DOO

WIĘCEJ CZADOO!

JUŻ NA WIDEO I DVD!



DOOSKONAŁE DVD

W POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ!

MNÓSTWO CZADOOWYCH DODATKÓW!

między innymi:
•sceny nie wykorzystane w filmie •reportaż z planu •teledysk *Land of a Million Drums* w wykonaniu zespołu Outkast •„straszne miejsca" •„furgonetka detektywów" •dodatki ukryte

DOOŁĄCZ DO DRUŻYNY SCOOBY-DOO

SZUKAJ W DOOBRYCH SKLEPACH I WYPOŻYCZALNIACH



przyjaciółka onetkonekt SUPER express Radio ZET

Planeta Skarbów



Wytwórnia filmowa Disneya, choć tworzy bajki od ponad pół wieku, wciąż jeszcze potrafi czymś zaskoczyć widzów. Niedawno do kin trafiła najnowsza produkcja tej wytwórni zatytułowana „Planeta Skarbów". Tym, co było w niej najbardziej zaskakujące, to fantastyczna wizja przeniesienia drewnianych, XVI wiecznych żaglowców w przestrzeń kosmiczną. Oczywiście dokonano najpierw kilku usprawnień np. tradycyjne żagle zastąpiono słonecznymi, dodano także silniki rakietowe. W ten sposób narodziła się bardzo interesująca i nowatorska wizja przyszłości, którą oczywiście postanowiono także przenieść na ekrany komputerów.

„Planeta Skarbów: Kosmiczne Pojedynki" to prosta gra strategiczna przeznaczona dla dzieci od ośmiu lat wzwyż. Początkowo byliśmy tym trochę zaskoczeni. Gra strategiczna dla dzieci? Zniecierpliwieni włączyliśmy program, który rzeczywiście okazał się grą strategiczną, tyle tylko, że dość uproszczoną. Gracz nie musi tu zbierać żadnych surowców, ani budować baz i fabryk produkujących jednostki. Trzeba sobie radzić używając tylko statków, które zostaną nam przydzielone w danej misji. Poza tym zadania nie polegają tylko na zniszczeniu sił przeciwnika. Są one dość różnorodne, część z nich koncentruje się na przykład na dotarciu do wyznaczonego celu, odszukaniu konkretnego miejsca itd. I właśnie te podróże międzygwiezdne są największym minusem opisywanego właśnie produktu. Nasze statki kosmiczne poruszają się zdecydowanie zbyt wolno, więc czasami dotarcie do wyznaczonego miejsca zajmuje ponad 5 minut, podczas których siedzimy i nudzimy się, bo nie mamy nic innego do roboty. Jeżeli ktoś nie ma cierpliwości i szuka w grach przede wszystkim akcji, to z pewnością może sobie śmiało darować ten tytuł. Nawet nam, testującym grę, trudno było czasem wysiedzieć przy komputerze, bo w końcu ile można podziwiać oprawę graficzną. A jeśli już jesteśmy przy grafice, to jest ona zdecydowanie najmocniejszym punktem gry. Wszystko jest tu śliczne i dopracowane w każdym szczególe, co potwierdza możliwość przybliżania kamery i robienia nią pełnych obrotów. Również rozciągający się w nieskończoność kosmos, robi na graczu ogromne wrażenie. Kolorowe mgławice, przepływające obok kosmiczne wieloryby, deszcze meteorytów i słoneczne burze, cieszą oko swoją żywą i kolorową grafiką. Na szczęście podziwianie pięknych widoków, to nie wszystkie atrakcje, jakie przygotowali dla nas twórcy gry. Czasem bierzemy także udział w tytułowych, kosmicznych pojedynkach. Aby ułatwić kierowanie poczynaniami naszej floty, twórcy gry wprowadzili opcję pauzy. Tak więc, w każdym momencie można zastopować walkę, przyjrzeć się sytuacji na polu bitwy i wydać stosowne rozkazy. Jednak takowych wcale nie musimy wydawać. Komputer sterując sojuszniczymi jednostkami radzi sobie z tym zadaniem dość dobrze. A statków jest w grze całkiem sporo, bo flotylla składa się między innymi z kanonierek, korwet, kutrów, fregat, stawiaczy min i wielu innych. Jeśli zaś chodzi o broń, jest już trochę gorzej, ale i tak do naszej dyspozycji oddano całkiem pokaźny arsenał, w którym oprócz standardowej, znajdziemy takie cacka, jak wyrzutnię harpunów umożliwiającą abordaż na wrogi statek.

Podsumowując najnowszą produkcję firmowaną przez Disney'a, należy stwierdzić, że nie jest to gra zbytnio udana. Zdecydowanie za mało dynamiczna, przez co jest nużąca i mimo, że wygląda naprawdę ślicznie, nie możemy polecić jej z czystym sumieniem. Grafika bowiem to nie wszystko.



+ [illegible] i przyjemnych dla [illegible] widoków, [illegible] za wiele.

− Tak rozległy kosmos i tak [illegible], to [illegible] połączenie.

PREMIERA	Już jest
CENA	79.90 zł
WERSJA JĘZYKOWA	Angielska
WYDAWCA	Disney Interactive
DYSTRYBUCJA PL	CD Projekt
INTERNET	www.cdprojekt.info
WYMAGANIA	PII 450MHz, 128 MB RAM, karta graficzna 16 MB.

PLUSY

[illegible] ładna oprawa [illegible], ma swój klimat.

MINUSY

[illegible], zbyt [illegible] bitew.

WERDYKT

Popatrzeć na tą grę to czysta przyjemność, granie w nią niestety już takie nie jest.

OCENA ZBIOROWA





MOŻESZ ZAMÓWIĆ!

GRY KOMPUTEROWE 10-11/2002 EDYCJA DVD! DO PISMA DOŁĄCZONA JEST PŁYTA O POJEMNOŚCI 4,4 GB Z NIEWIARYGODNIE DUŻYM ZBIOREM KAMPANI, MAP, SCENARIUSZY, DODATKÓW DO GIER, PROGRAMÓW NARZĘDZIOWYCH, DRIVERÓW, PATCHY, DEM I GIER. PEŁNA GRA: MDK
(koszt pisma wynosi 12 zł + 2 zł przesyłki).

GRY KOMPUTEROWE 01/2003 EDYCJA DVD! DO PISMA DOŁĄCZONA JEST PŁYTA O POJEMNOŚCI 4,4 GB Z NIEWIARYGODNIE DUŻYM ZBIOREM KAMPANI, MAP, SCENARIUSZY, DODATKÓW DO GIER, PROGRAMÓW NARZĘDZIOWYCH, DRIVERÓW, PATCHY, DEM I GIER. DWIE PEŁNE GRY: THE RAGE, SLAMTILT RESURRECTION - STÓŁ DEMON.
(koszt pisma wynosi 12 zł + 2 zł przesyłki).



POPRZEDNIE NUMERY

Informujemy, że dysponujemy jeszcze wcześniejszymi wydaniami „Gier Komputerowych". Każdy numer zawiera min. 1 płytę CD wraz z pełną wersją gry po polsku!

JAK ZAMAWIAĆ

Żeby otrzymać poprzednie numery „Gier Komputerowych" należy wypełnić standardowy druk pocztowy (czerwony) na przelew pieniężny. Zadresować go na adres: Gry Komputerowe, 04-202 Warszawa, ul. Marsa 6. Na odwrocie blankietu trzeba koniecznie podać który numer został wybrany np. GK 2-3/02. Następnie obliczyć ile to będzie kosztowało według następującego wzorca:

1 egzemplarz - 5,00 zł + 1,60 zł koszty przesyłki
2 egzemplarze - 10,00 zł + 2,00 zł koszty wysyłki
3 egzemplarze - 15,00 zł
(redakcja ponosi koszty wysyłki)
Więcej niż 3 egz. Jednorazowo 5,00 zł x ilość egzemplarzy
(redakcja ponosi koszty wysyłki)

Prawidłowo i czytelnie wypełniony przekaz opłacić na poczcie.
Termin realizacji średnio 10-18 dni. Pytania: (0-22) 815-42-20 w godz. 9-16 od poniedziałku do piątku

PRENUMERATA
- Oficjany Poradnik GRATIS!

Prenumeratę możemy zamówić od dowolnego numeru. Koszt rocznej prenumeraty (12 kolejnych numerów z płytami CD) wynosi 96 zł, a każdy zamawiający otrzyma gratis jeden z naszych PORADNIKÓW: "Baldur's Gate II, "Black & White".
Należność za prenumeratę można opłacić zwykłym przekazem pocztowym bezpośrednio na adres redakcji: Gry Komputerowe, 04-202 Warszawa, ul. Marsa 6 (na odwrocie blankietu pocztowego w miejscu na korespondencję należy jeszcze raz podać dokładne dane zamawiającego oraz czego dotyczy zamówienie, w tym przypadku "prenumerata GK od numeru... wybieram Poradnik...").
Wpłaty można również dokonać na konto bankowe: CGS s.j. 04-202 Warszawa, ul. Marsa 6, PKO BP S.A. XII O/W-wa 10201127-314295-270-1
Koszty manipulacyjne związane z przekazem pocztowym ponosi zamawiający, zaś koszty wysyłki prenumeraty ponosi nasza redakcja.
Koszt prenumeraty pół rocznej (6 numerów z płytami CD) wynosi 48 zł, w tej opcji nie otrzymuje się gratisowo "Poradnika".

Nie przyjmujemy prenumeraty na inne okresy czasu.



Pełna gra: Clash PL



Pełna gra: Gromada PL



Pełna gra: Aztec Empire PL



Pełna gra: Hired Team Trial Gold PL



Pełne gry: Eracer PL, Piłkarska Gorączka PL



Pełne gry: Dragonfire PL



Pełna gra: Mortyr PL



Pełna gra: MDK PL

OFICJALNE PORADNIKI

JUŻ W SPRZEDAŻY!

ICEWIND DALE II - OFICJALNY PORADNIK
ZNAJDZIECIE W NIM:

- Obszerny opis wszystkich misji i zadań
- Mapy wszystkich lokacji
- Wskazówki dotyczące budowania idealnej drużyny
- Wskazówki i strategie uwzględniające zasady 3 edycji AD&D
- Opis ras, umiejętności i klas poszczególnych bohaterów
- Kompletny bestiariusz
- Wykazy broni, pancerzy i potworów
- Szczegółowe omówienie wszystkich zaklęć, zdolności i atrybutów

Cena 19.99 zł



SZUKAJ W KIOSKACH!

Zamówienia prosimy kierować na adres cgs@cgs.onyx.pl



JUŻ W SPRZEDAŻY!!!
NEVERWINTER NIGHTS - OFICIALNY PORADNIK

ZNAJDZIECIE W NIM:

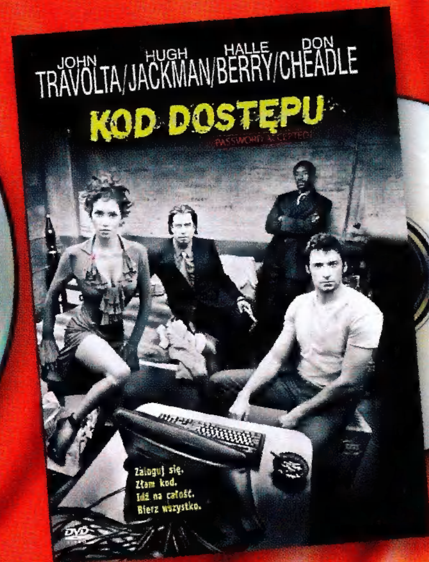
- Obszerne omówienie wszystkich misji i zadań
- Szczegółowy opis przedmiotów, zaklęć, umiejętności i zdolności
- Szczegółowe mapy wszystkich lokalizacji
- Opis wszystkich ukrytych skarbów
- Wskazówki dotyczące strategii i taktyki w każdej misji
- Szczegółowy opis wszystkich stworów wraz z ich statystykami
- Płyta CD wypełniona po brzegi dodatkowymi przygodami

Cena 25.00 zł

Sprawdź kiedy „Mumia powraca”.

Teraz super hity wytwórni Universal Pictures, Warner Bros. i Columbia TriStar aż do 50% taniej.





DVDMANIA kręci ludzi!

W jej wiry wpadają tłumy zapalonych miłośników dobrych filmów. Co 2 miesiące czekają na nich nowe hity wytwórni: Warner Bros., Columbia TriStar i Universal Studios. **Nawet do 50% taniej!**

Promocyjna oferta trwać będzie do wyczerpania zapasów.
Taka okazja zdarza się tylko raz! Daj się wkręcić!

DVD MANIA
aż do 50% taniej



Szukaj w dobrych sklepach płyt ze znakiem DVDMANIA!

Więcej informacji znajdziesz na: **www.whv.pl; www.columbiavideo.pl**









budzi zmysły